

大宇宙に一石を投じるシューティングゲーム専門誌!!

シューティングゲームサイド



SHOOTING

VOL.08 GAMESIDE



©JALECO LTD.

ゲーム音楽家インタビュー

高濱祐輔

日本のゲームを変えた
70~80年代のナムコの技術【後編】

ナムコ音源伝説

海外STG事情

「Stunfest」で戦った
3人の“STGサムライ”たち

新下関のゲームイベント

「マホイベ3周目」レポート

人気コミック出張版

WARNING!!ダライアスRさん

暴れん坊天狗 & 天神怪戦

メルダック
シューティング特集

JALECO



ジャレコ
シューティング

歴代STGタイトル紹介
元 開発者座談会

特集



SPECIAL ISSUE
巻頭特集

往年の名作から未発売作までジャレコの魅力を振り返る

1 ジャレコ・シューティング特集



COMIC
コミック

まさかの「アルカディア」×「シューティングゲームサイド」コラボ!?

52 WARNING!!ダライアスRさん



REPORT
レポート

54 新下関のゲームイベント「マホイベ3周目」レポート!!

58 海外STG事情 フランスのゲームイベント「Stunfest(スタンフェスト)」で戦った3人の「シューティングサムライ」たち



TOPICS
話題作

話題作・最新作をピックアップ!

64 鋼鉄帝国

66 カラドリウス/カラドリウスAC



HOBBY
ホビー

シューティングゲームグッズの最前線

69 職人集団、有限会社RCベルグに密着取材!

STGカラーレジンキットができるまで

76 レトロSTGを「着る」!



ISSUE
特集

『天神怪戦』&『暴れん坊天狗』

77 メルダック・シューティング特集



ISSUE
特集

日本のゲームを変えた70~80年代のナムコの技術

84 【後編】ナムコ音源伝説



VARIEY
バラエティ

シューティングファンのためのゲームコラムコーナー

97 INTERMISSION

98 シューティングゲーム美術館

100 青春のアーケードシューティング

106 同人 SHOOTING GAMESIDE

110 素晴らしきシューティングの世界観。

111 スーパー チェインクラッシャー ホライズン

スコアコンペティション結果発表

112 EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家インタビュー

高濱祐輔

124 撃音!

126 上村建也の「好きにせんかい」

128 シューティング考現学



REPORT
レポート

132 幻のアーケードゲーム用システム基板

「デコカセットシステム」を救いだした人々



COMMUNICATION
コミュニ
ケーション

おたより募集! 読者コーナー

140 読者コーナー シュートピア

141 ゲームサイド横丁

表3 読者プレゼント

JALECO



ジャレコ シューティング特集

ビデオゲーム黎明期から個性的なゲームを送り出し続けたゲームメーカー、ジャレコ。本特集では同社のシューティングゲームにおける展開と個性に注目し、その歴史と各作品の魅力を、未発売作に至るまで、総括する。企画協力=シティコネクション

ジャパンレジャーが販売した
海外シューティング

ダークウォリアー

■アーケード ■センチュリー ■1981年

原題は『DARK WARRIOR (ダークウォーリアー)』だが邦題は『ダークウォリアー』だ(細かいツッコミはしないでおきます)。固定画面のシューティング。飛来する敵を撃って地球を守るという内容。ジャレコが80年代初頭に扱っていた海外製ゲームにも人気を博したものがある。イギリスのセンチュリー社が開発したCVSというシステム基板に対応したゲームを当時ジャパンレジャーが日本国内向けに発売していた。ほかにも『コスモス』や『スペースフォートレス』なども同じセンチュリー製。

サターン

■アーケード ■ジレック ■1983年

固定画面のシューティングゲーム。背景に土星が描かれているためサターンなのだろう。シューティング以外では『ブループリント』や『チェックマン』などもジレックの開発ゲームだ。グラフィックやオレンジ色を多用した色使い、文字フォントなどが特徴的かもしれない。ほかにもいくつかの海外メーカーの開発ゲームを国内発売していたジャレコ、この当時から海外のメーカーと交流し、面白いゲームを日本に売るというスタイルでゲームの流行にひと役買ってきたのだ。



ジャレコ その伝説と 歩み

Text=小山祥之
(A.M.P.GROUP)

伝

説に残る数々のゲームを売り続けてきたジャレコというメーカーがある。

その作品の中にはシューティングゲームも数多くあり、今回の特集記事「第2章」でご堪能いただくとして、まずはジャレコの歴史についてお話しすることにしよう。

今から約40年前、ボウリング場などのレジャー産業の経験をもとに創業者・金沢義秋氏が株式会社ジャパンレジャーとして渋谷で会社を作ったのは1974年、TVゲームではブロック崩し『パイブルーク』や風船割りゲーム『ホッピング』といったTVゲーム機の販売を始めた。

70年代は東京府中にあったショウエイというメーカーを通じ、ヒット機種をまねた、いわゆる亜流ゲーム機の販売が中心であったようだが、80年代初頭には英国センチュリー社やジレック社など海外開発オリジナルゲームを日本国内仕様にした販売で頭角を現した。

この影響からかジャレコの初期ゲームは海外テイストなゲームが多く、不思議な感覚の異色メーカーであったが、見方を変えればジャパンという名前を冠しながらも海外にも視点を置くグローバルな企業とも言えるだろう。

輸入だけではなく最盛期にはジャレコUSAやジャレコヨーロッパといった海外支社も置き、ジャレコゲームの世界に向けた展開を行うことになる。

当初、社名のJAPAN LEISURE CO.,LTD.の略称としてつけられていた「JALECO」ブランドだが、1983年に社名を株式会社ジャレコとし名称が統一された。

初期はゲーム機器販売会社としての色合いが強かった。ジャレコゲームがゲームセンターで話題となりメーカーとして認知されたのはコミカルな少年が投石で戦う82年の『ノーティーボーイ』や、3次元的な動きと慣性で空を飛びながら敵を撃つ83年の『エクセリオン』がヒットして以降のことであった。

それまでゲーセン中心だったジャレコが広く脚光を浴びたのは1985年のファミコンソフトへの参入だ。早期参入の恩恵もあって多くの人気作を次々と生み出し会社は急成長していった。

第一弾はアーケードのヒット作『エクセリオン』。そしてUPL

の『忍者くん』のファミコン版もジャレコが販売、87年発売の『燃えろ!! プロ野球』に至っては粗削りな内容ながら驚異的な販売本数を記録したのだ。80年代は野球がダントツの人気スポーツであり、任天堂の『ベースボール』、ナムコ（現 バンダイナムコゲームス）の『ファミリースタジアム』に続く、初のピッチャー視点のリアル野球ゲームとしてこのゲームは売れに売れた。今でこそクソゲーと言われ笑いのネタとされる『燃えプロ』だが、そのゲームがバカ売れしたのは紛れもない事実であり、ゲーム業界はタイミングさえよければどんな打法でもホームランが出せてしまうという現実を見せつけた会心のヒットであったことは確かなのだ。

実のところジャレコゲームの多くは下請け会社の開発であったため、さまざまな色合いのゲームが生み出されてきたが、そのブランドには荒々しく、そして勇敢な側面もあった。

『燃えプロ』から『萌えキャラ』まで取りそろえたそのラインナップはゲームファンの心にしっかりと刻まれている。

アーケードでは86年の『アーガス』以降、日本マイコン開発（後のNMK）と主にタッグを組み、NMKの開発したゲームをジャレコブランドで数多く発売している。

NMKは元 ユニバーサルの開発部長でテーカンの開発部長を歴任した琴寄幸雄氏が85年に創業した開発メーカーだ。

アーケードの有力メーカーであったユニバーサル（後のアルゼ。現 ユニバーサルエンターテインメント）が80年代半ばスロットマシン事業にシフトしアーケードゲームから一時撤退したことや、テーカン（後のテクモ。現 コーエーテクモゲームス）からの合流組、ユニバーサルの元関連会社であったユニバーサルプレイランド（後のUPL）も含めて企業や開発者の人脈から人が集まり、その取引関係から販売を協力し合っていた結びつきがあった。

UPLの『忍者くん』が家庭用ではジャレコから発売され、続編『忍者じゃじゃ丸くん』が作られたり、テーカンの『ボンジャック』とジャレコの『サイキック5』など同じゲームシステムの商品が別メーカーから発売されることが多々あったが、オトナの事情で当時それらが多く語られることはなかった。

80年代ジャレコの伝説を生み出した数々のゲームは、当時環八道路沿いの世田谷区上用賀にあった本社から送り出し続けられていた（これはジャレコゲーム中で登場する「神用賀」の語源となった地名である）。

本社ビルのガラスのブラインド越しに差し込む光を避けながら筐体の画面をのぞき、外の環八を走る車の振動を感じながら、その新作ゲームたちは送り出されていったのだ。

88年には東急新玉川線（現・田園都市線）用賀駅にほど近いジャレコビルへと本社を移転する。大きく JALECO と書かれたこのビルもまた多くの名作ゲームを生み出した場所である。

（同年には株式の店頭登録も果たしている）



↑ ジャパンレジャー時代の広告



↑ 社名をジャレコに改称した当時の本社



↑ 1988年に完成した新社屋（ジャレコビル）落成記念テレフォンカード



←ポニーマークII



→テーブルポニー25



←ジャレコが販売していた『忍者じゃじゃ丸くん』のポップコーン自動販売機。インパクトは強烈



←『キャプテンフラッグ』



←セガサターン版『ゲーム天国』発売時に制作された、限定版「極楽パック」の特典アニメビデオ。オリジナルアニメと声優の登場するメイキングの2本立て

ジャレコはゲームソフトだけではなく東京近郊に「ギャレッソ」[YOU & YOU]などのゲームセンターも展開し、「ポニー筐体」という銀色でコンパクトなゲーセン筐体や両替機、メダルゲームなどの製造販売も手がけ好調だった。

いわゆる箱モノの筐体を作る技術から大型筐体などもいくつか販売していた。

意外なところでは熱帯魚用の水槽なども販売し、かなりの販売数を誇っていた時期もあった。

90年代には腕相撲ゲーム『アームチャンプ』などメカを利用したゲームがヒットし、海外でもヒット作となった。また音楽ゲームなども精力的に開発していた。

90年代ジャレコの代表作のひとつに、海賊の旗揚げゲーム『キャプテンフラッグ』というゲーム機がある。

赤上げて白下げて……というあのゲームだが、その単純なゲーム性も何か奥深いものがあった。

そう、僕たちが好きだったジャレコという会社は、荒波の海を行く海賊船のような存在であったと言えるかもしれない。

2000年に香港企業パシフィック・センチュリー・サイバーワークス (PCCW) 社に買収され、社名をPCCWジャパンに変更、そして伝説の地・用賀からジャレコビルは消えた。

(ビルは取り壊され、現在その場所はマンションになっている) この頃、アーケード事業からは撤退し、ジャレコを支えていた主要メンバーは会社を去っている。

しかし4年後にはブランド力を生かすため社名をジャレコに戻し、2005年にはPCCW傘下から離脱することとなった。

会社は都心に移り家庭用、携帯用、ネット上と形を変えながらもゲーム事業は続けることとなった。

親会社は変わり、当時とはずいぶん雰囲気も変わったジャレコだが、その流転したジャレコ本社や、それを取り巻く企業が、ほとんどジャレコ創業の地「渋谷」へ電車一本で行ける場所に位置しているのも感慨深い。

厳しい航海の40年間を乗り越えて、現在も「ジャレコ」のゲームたちは生き続けている。

そしてあの熱きジャレコが再生し、ゲーム業界で輝く日を祈り、僕たちは応援したい。

ジャレコの残したシューティングゲームへの号砲と追憶の特集がここに始まる。

決して楽な戦闘ではなく派手な弾幕はかわせないかもしれない。

しかし、そこにさまざまな戦いがあったことを感じてほしい、それがジャレコというブランドを作った彼らと開発者たちのメッセージなのだから……。

参考文献

- ・コインジャーナル (コインジャーナル)
- ・ゲームマシン (アミューズメント通信社)
- ・株式会社ジャレコ会社案内

資料協力=ビデオゲームライブラリーProject (VGL.jp)

JALECO



ゲームに不思議な味がある。遊び方を理解すると格別の味に変わる。採れたてより発酵させてからが美味しいジャレコ・シューティング。その歴代作品を総括する!

第2章

ジャレコ シューティング 国内タイトル 主要作品紹介

ジャパンレジャー 初のシューティングゲーム

ジャパンレジャーのブランドで発売された実質初のシューティングゲームは1979年の『スペースコンバット』だ。

内容は当時流行していたインベーダーゲームで、独自仕様の筐体にインストラクションカードがつけられていた。本家タイトー製「スペースインベーダー」と異なるのは、スコアがらけたなのと、敵である侵略者のグラフィック、



UFOが突然引き返すなどトリッキーな動きをする点、ビーム砲の追加される基準スコアが異なる点などだ(設定で変更可能)。タイトーから許諾されたものではなく、今ではパクリとみなされる亜流商品だが、独自要素も加味されたゲームであった。

ジャレコゲームの原点でもあるこのゲームは、インベーダーブームの終焉が早かったこともあり、多く出回ることなかったようだ。

当時はゲームの著作権ルールも曖昧であり、各社が流行ゲ

宇宙侵略戦争の時代に
ジャパンレジャーの戦いが
始まろうとしていた。

スペースコンバット

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

- アーケード
- ジャパンレジャー
- 1979年



要だろう。なお「スペースインベーダー」や「パックマン」のコピー商品がきっかけでビデオゲームの著作権確立へ向かうのは、このあと80年代に入ってからのことである。



ヘンテコおばけを投石でやっつける ノーティボーイ

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

AC

■アーケード ■ジャパレジャー ■1982年3月

石を投げて進む シューティング的アクション

ジャレコを世に知らしめた初のヒット作が1982年の『ノーティボーイ』だ。アクションゲーム系だが、武器を投げる要素もあり、ジャレコシューティングはここから始まったと言える作品だ。

ルールは少年(腕白坊主)を操作して投石で敵を倒し上部にある城の旗をすべて炎上させれば面クリア。敵はお化

けやロボット。おもちゃ箱の中で戦っているような設定だが内容は奥深い。

敵は時々まぬけな動きをするし、迷路状のマップ上に張り巡らされた柵や木などは投石で壊して進めるが、破壊は敵の行動範囲も広げる。

このゲームのキモと言えるのが投石の距離、ボタンを押す長さで石が落ちる距離が変わるため、途中の柵を残しながら遠くの敵を倒すことができる戦略性があった。しかし

同じ地点にとどまり点稼ぎを続けられる永久パターンが発覚し、時間が経過すると特定地点の柵が消える対策バージョンが作られたが、まだ流通体制の弱かった時代ゆえ、対策版に交換された店は少なかったようだ。

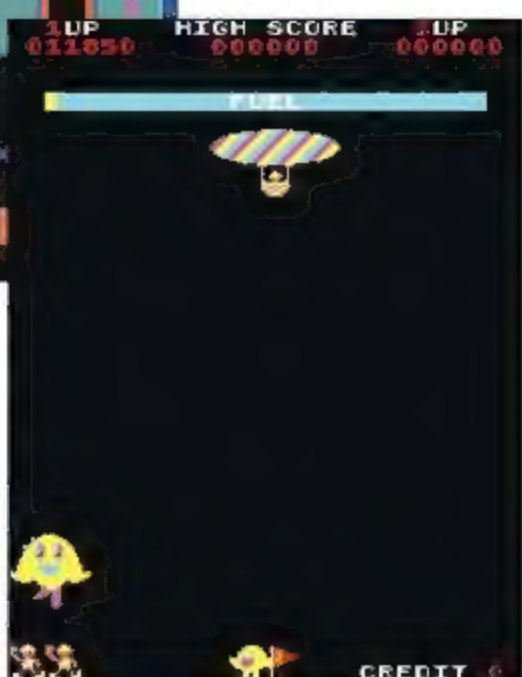
全4面で途中ボーナス面もある。タイマーが0になるまで有効の安全地帯や足止めの「マーク」を利用し敵のスピードが上がる前に決着をつけるか、または点を稼ぐかがゲームの駆け引きだった。

ゲーム中で少年が投げるのは石だが、池に棲む巨大怪獣を倒したり、クリア時に敵の城が大炎上するなど大げさな演出が盛りだくさんで、実は石ではなく手榴弾では、と言われるほどの破壊力であった。何度もプレイしたくなる夢のつまったこのゲーム、先の面では敵のスピードが早くゲームを進めるコツをつかめるかどうかが勝敗のカギだった。ジャレコがゲーセンに一石を投じた作品と言えるだろう。

お化けにロボット、ドクロの旗。子どもが主人公でオモチャに囲まれる夢の遊び場といった雰囲気



ボーナス面では上から様々なガラクタ(?)を投げ落として攻撃する。ダメージを受けた敵の表情がコミカルで楽しい





“アナログらしさ”を極めた歴史的名作 エクセリオン

Text=大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

AC ■アーケード ■ジャレコ
■1983年

MSX ■MSX ■電波新聞社
■1984年 ■4500円

SG ■SG-1000 ■セガ
■1983年 ■4300円

FC ■ファミリーコンピュータ
■ジャレコ ■1985年2月11日
■4500円

ボーナスステージ。画面右下あたりで単発のラピッドショットを押し放しにしておけば、パーフェクトが達成できる



ファミコン版では惜しくもスプライトパターンや敵の動きが一部省略されている。ゼビウスアーケード版も触れてみてほしい

**ビデオゲーム表現の壁を
破った操作感とビジュアル**

時は1983年。「ゼビウス」の出現をきっかけに、シューティングには何らかの「リアル」表現が求められ始めていた。ジャレコからの回答が本作と言える。簡単にゲームシステムを説明すると、敵の編隊を2種類のショットで全滅させていく、オーソドックスな射撃スタイル。しかし、最大の特徴はビデオゲームの

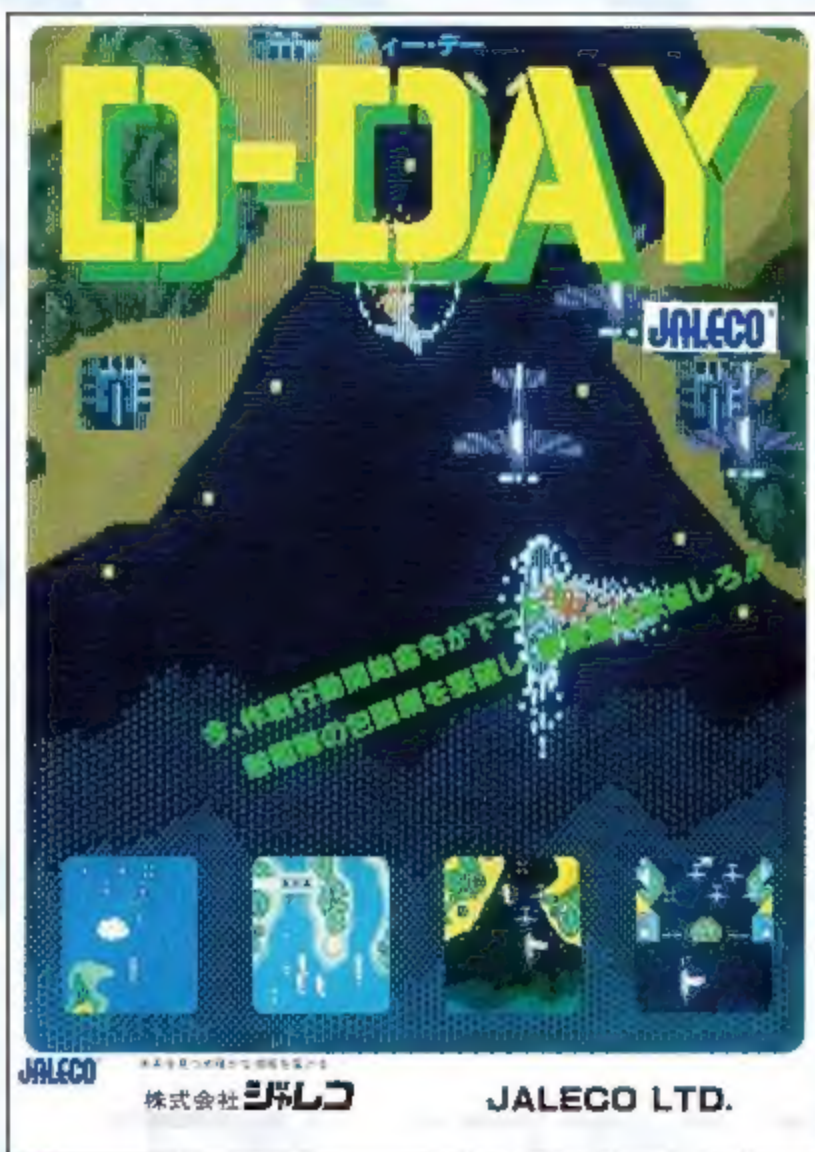
デジタル性に相反する「アナログ」体験との出会いをテーマに据えたことにあると考える。この「アナログ感」は全体に徹底するキーワードだ。基本的にそれまでのビデオゲームのキャラクターは、レバーを入れればその方向に決まったドット数だけ動く仕組み。そのお約束を破ったのが、本作第一にして最大の「アナログ感」。要は自機移動に物理の「慣性」法則(車は急に止まらないという、アレ)を

取り入れているのだ。ここから導かれる放物線的な自機の動きは斬新だった。「これぞ宇宙空間の移動なんだ」と無理矢理言い聞かせて、独特の浮遊感覚に慣れるのに必死のプレイヤーが続出した。この「慣性の理」は敵も同様。基本は固定の移動テーブルに従いつつも、不規則な周期で音量、音程の増減を繰り返す宇宙音(?)とともに自機の位置をにらみ、巧みにフワフワと近づく。

ビジュアル面でも「アナログ感」は徹底。1キャラあたりに当時としては極めて多量のスプライト(アニメ)パターンを使用。戦闘機編隊のアクロバティックな飛行、有機体の生命感……キッチュなデザインの意味いと相まって不気味な世界を演出している。決して古き良きゲームの思い出の筆頭にはならないが、気づかぬうちに頭の片隅に確実に刻まれている不思議な記憶。「アナログ」の身体・視覚体験はそれだけ強烈なのだ。

【移植・復刻】

Windows プロジェクトEGG「エクセリオン」(ファミコン版)配信中・525円(税込)
Wiiバーチャルコンソール「エクセリオン」(ファミコン版)配信中・500Wiiポイント



作戦の日、戦いの海へと戦艦は向かう

D-DAY (ディー・デー)

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)



■アーケード ■ジャレコ
■1984年



■MSX ■東芝EMI
■1984年 ■4800円

海原を進み 敵艦を殲滅せよ

『D-DAY』は1984年にジャレコから発売された縦スクロール戦艦ゲームだ。

青い海原を鉄のバトルシップが進む。上空からは戦闘機が、そして海上では敵艦が攻撃してくる。

8方向レバーで操作するのだが艦の動きは重く、実質2方向移動と照準操作だ。

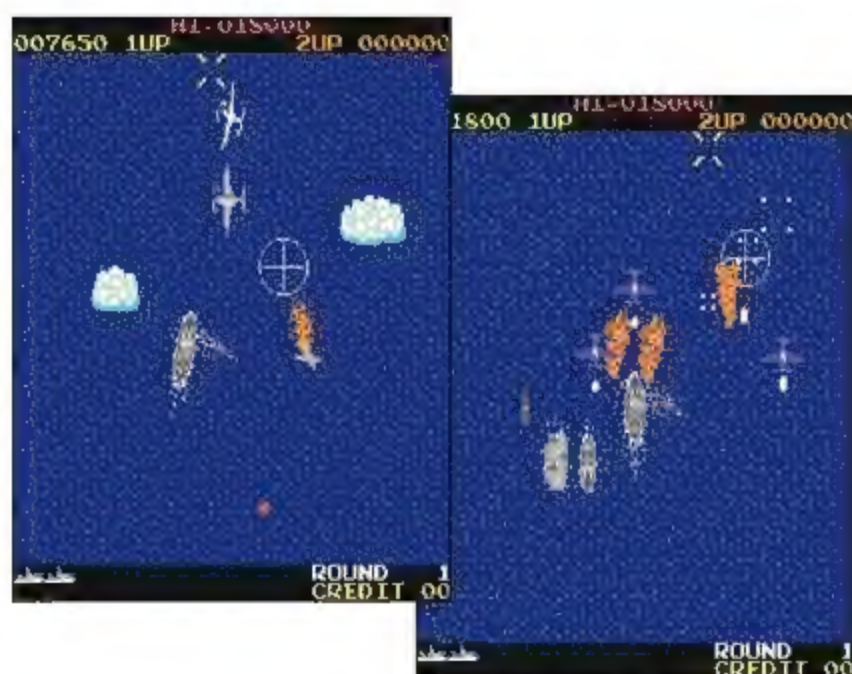
攻撃は上空の爆撃機や敵弾

を撃つ速射砲と、海上の敵艦や冰山・砲台などの障害物を破壊するミサイルで行う。

海上で左右に舵を取りながら障害となる地形を避け、照準を移動して敵を攻撃するゲームだ。

『D-DAY』とは作戦決行日のことで、決死の進撃でもある。鳴り響く軽快なBGMとは裏腹に、ゲーム内容は戦争の地へ向かう重々しいテーマだった。アメリカ海軍の艦がモデルのようだった。

ゲームはシューティングよりは戦艦操作の技が求められる。細かい舵で弾をよけ、敵艦が来そうなところに照準を移動して撃ち落とす敵艦とも戦う。欲張りに詰め込んだがためにゲームは相当難しく感じられた。先では夜の暗い海などメリハリのついた場面展開が用意されていたようだが、それを超える艦がどれだけのことだろうか？(残念ながら本作はほとんど移植されていない)



上空の爆撃機と海上の敵艦をそれぞれ狙って撃つ、被弾すると自艦は炎上するが軽い攻撃なら3発受けるまで沈没しない



場面により地上物からの攻撃も加わるが、操作性が複雑で難しいゲームであった。空母などが案外小さく自艦が孤軍奮闘するのは基板性能の限界だろうか？



リアル系可変機が地を走り、空を飛ぶ！ フォーメーションZ

Text=箭本進一(フリーライター)

AC ■アーケード ■ジャレコ
■1984年
FC ■ファミリーコンピュータ
■ジャレコ ■1985年4月4日
■4500円

PC ■MSX、X1、
PC-8801、FM-7
■日本テクスタ
■1985年～1986年



オリジナルとなるアーケード版。ゲームとしては斬新な「変形」アクションで、メカファンの注目を集めた



可変メカ 《イクスぺル》

『フォーメーションZ』は、フィクションに登場する巨大ロボットがリアルを志向する過程で生まれた作品。その特徴を理解するうえで、巨大ロボット史、特にアニメ作品との関連をひもといていく必要があります。また、本作に注目することで、「ミリタリーゲームメーカーとしてのジャレコ」という、あまりクロージアアップされることのなかった

た側面も見えてくるのです。地球連邦軍の自機《イクスぺル》は「従来の戦闘機に白兵戦用ロボットの機能をプラスした」(ファミコン版マニュアルより)、多目的形態可変型戦闘メカ。戦闘機とロボット、2つの形態を使い分けることができます。戦闘機形態は高速飛行が可能です。飛行中はエネルギーを消費。切れると落下してしまいます。ロボット形態は地上を走るためエネルギーを使いませんが、戦闘機形態と比べると速度は緩やか。銃に死角があるため、頭上と足元への攻撃がやや苦手です。効率よく先へ進むことだけを考えれば戦闘機形態になり、高速で敵をフライパスしてしまえばいいのですが、ステージが進むとエネルギー補給なしで広大な海峡や宇宙空間を渡らなければならなくなります。そのため、普段はロボット形態で地上を走り、海峡を渡るのに必要なだけのエネルギーを残しておく、というのがセオリーとなります。

リアルロボットとしての 《イクスぺル》

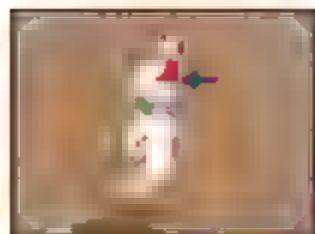
このように、本作の《イクスぺル》は兵器としてのリアルティを主眼にいた性能となつていきます。出自からして「従来の戦闘機にロボットの機能を付け加えた」という、現行の兵器体系を考慮した設定。「車高の低い大型戦車や地雷に苦戦する」シーンなどは、人形兵器の問題点を鋭く抉つたものです。

戦場では、敵の攻撃にさらされる面積(被弾面積)が小さいほど有利になります。銃撃戦の際に伏せたり、人間や戦車が地面に掘った溝(塹壕)に潜んで銃だけを地上に突き出して攻撃したり……といった戦法が発明されたのはこのため。被弾面積を小さくするため、車高の低い戦車を開発するといった工夫も行われています。

そんな戦場ですから、SFおよびミリタリー界限では、古くから「巨大ロボットは直

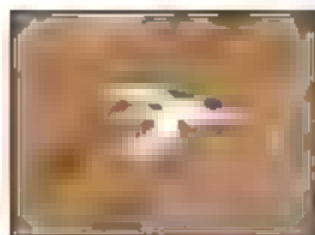
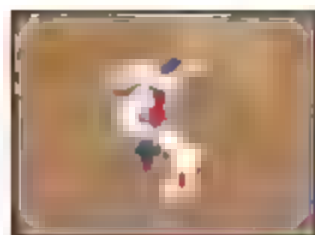
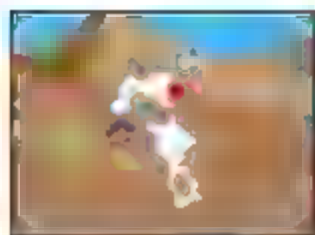
移植・復刻

Windows プロジェクトEGG「フォーメーションZ」(ファミコン版)配信中・525円(税込)
Wiバーチャルコンソール「フォーメーションZ」(ファミコン版)配信中・500Wiiポイント



イクスペルの変形の秘密を探る!

アーケード版<イクスペル>の変形パターン。機体各部が折りたたまれ、戦闘機形態になる。小さいドット絵だが、細かなメカ描写が素晴らしい



立している分、攻撃にさらされる面積が大きくなるのではないか」「脚は複雑な可動部分の塊になるから、巨大ロボットの弱点になるだろう」といった指摘がされてきました。本作の「イクスペル」は戦車や地雷が大の苦手。戦車は車高が低く、地雷は地面に埋まっているため、接近しないと攻撃が当たりませんし、面倒だからといって処理しないと下半身に激突します。これは歩行型の巨大ロボットを戦場で運用した際の、ある意味リアルな結果ということなのかもしれません。

戦いの舞台は地上から宇宙へと移るのですが、アーケード版では「イクスペル」と「ブースター」がドッキングするシーンがあります。巨大なブースターの推力を得て「イクスペル」は宇宙へ上がるのですが、このあたりも兵器としてのリアリティを追求したがゆえのシーンでしょう。

ジャレコは後に「フィールドコンバット」で航空兵力が

地上に与える脅威を描き、「サイバトラ」では縦スクロールシューティングのシステム内でロボットの利点を表現するという試みを行っています。

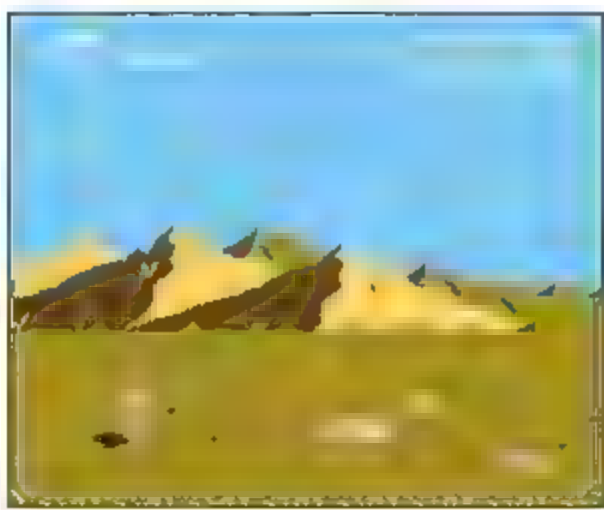
『アイドル雀士スーチーパイ』『忍者じゃじゃ丸くん』『ロッドランド』といったユーモラスなゲームで知られるジャレコですが、こうしたミリタリー方面へのひそかなこだわりも評価されるべきではないでしょうか。

「決め技の変形」から「機能重視の変形」へ

戦闘機とロボットに変形する「イクスペル」は、当時のアニメロボット事情を色濃く反映した機体となっています。これまでのロボットは、変形して必殺技を放つ「勇者ライディーン」(75年)や、合体して敵と戦う「超電磁ロボコン・バトラV」(76年)など、変形(合体)機構を決め技として使うのが主流でした。

その後、「超時空要塞マクロス」(82年)において、「戦

有名なファミコン版。取説の中では「イクスペル」の全高が8.91mであることが明らかにされた



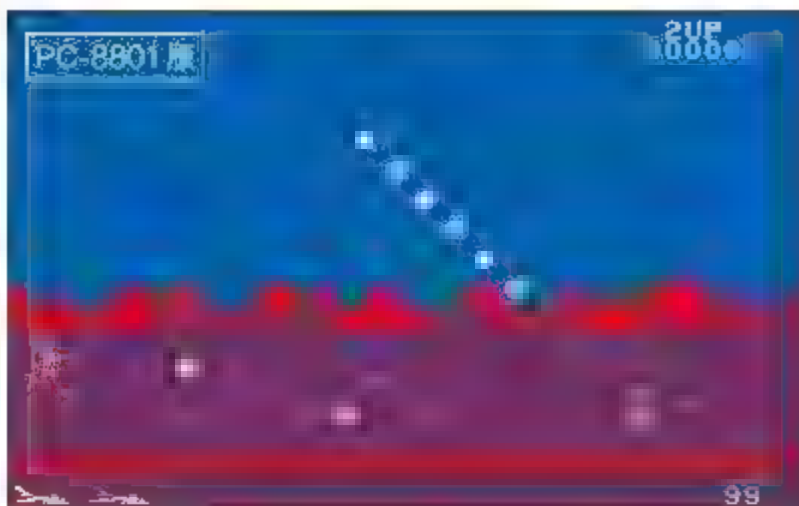
闘機形態で敵に接近、その後にロボット形態に変形して戦う」など状況に合わせて激しく何度も変形を繰り返す「バULKリー」が大人気に。

さらに玩具シリーズ「ダイアクロン」(80年)および「ニユーミクロマン」(81年)に新設定を与えた「トランスフォーマー」のアニメ化、「戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー」(日本版は85年)も同様の激しい変形を導入。玩具とTV画面の両方から「機能重視の変形」が提唱され、大ブームとなっていた

のです。

本作の後に発売された「テグザ」(85年)で、ゲームでも「機能重視の無制限変形」が主流になりますが、本作の「イクスペル」の変形が、状況に合わせたものでありながら「エネルギー」という制限があるのは、「決め技としての変形」と「機能重視の変形」の過渡期に作られたからではないでしょうか。

PC-8801版。他機種版と違い、「イクスペル」の機体が赤い(一)。文字通りの異彩を放つ移植版だ



JF-04

FIELD

フィールドコンバット

COMBAT

¥4,500



敵に合わせて武器を選べ！ 攻撃母艦「ジェネシス3」を操作し、悪の天才科学者ノゾムの世界征服の野望を断て！
戦車か？ヘリか？司令官は君だ！！

先進的ゲームデザインが再現する戦場 フィールドコンバット

Text=箭本進一(フリーライター)

AC

■アーケード
■ジャレコ
■1985年

FC

■ファミリーコンピュータ
■ジャレコ
■1985年7月9日
■4500円
■CERO A(全年齢対象)



コイン投入後の画面。テール型筐体のアイコンが珍しい。当時の2人プレイは互いに向かい合って座っていた



「ジェネシス3」はキャプチャービームで洗脳された敵を味方にできる。味方はいつでも呼び出すことが可能だ

攻撃母艦 「ジェネシス3」

「フィールドコンバット」は、ユニークかつ先進的な作品。1985年のゲームにして、現在でいうところのRTS(リアルタイムストラテジー)に近いゲームデザインを導入しているのです。

本作のルールはかなり独特。自機「ジェネシス3」を操り、自動で戦う味方を呼び出しつつ、連携しながらゴール

地点を目指すのです。

「ジェネシス3」は地上で運用される「攻撃母艦」(ファミコン版マニュアルより)。巨体のうえに運動性も低く、武器はミサイルのみ。機銃などの防御火器もないため、敵がミサイルの射程の内側へ潜り込んでこようものならかなり危険……と、癖のある性能を持っている。

そんな「ジェネシス3」の得意技は、「味方の指揮」と「キャプチャービームによる奪

還」。「歩兵」「高射砲」「装甲車」「戦車」「戦闘ヘリ」といった軍勢を呼び出せる上、元は味方だった敵軍の洗脳を解き仲間になります。「攻撃母艦」である「ジェネシス3」は、味方と共に戦うことで真価を発揮するのです。

味方と共に 連携しての戦い

味方の軍勢はそれぞれ個性的。「歩兵」は入手する機会が多く、「高射砲」は長射程を誇り、「装甲車」は足が速く、「戦車」は見た目が頼もしく、「戦闘ヘリ」は地上を一方的に蹂躞します。画面上には種類を問わず8体まで出撃させることが可能で、思い思いに敵と戦ってくれます。戦力と言うよりは囂として有用で、「ジェネシス3」のスペックがあまり高くないからこそ、味方との連携が必要になります。味方が戦っている背後から「キャプチャービーム」で敵を捕獲。地上からの攻撃を受け付けない「戦闘ヘリ」に対抗

移植・復刻

3DS/パナソニック「フィールドコンバット」(ファミコン版)配信中・500円(税込)
Windows プロジェクトEGG「フィールドコンバット」(ファミコン版)配信中・525円(税込)
Wii/パナソニック「フィールドコンバット」(ファミコン版)配信中・500Wiiポイント

するために自軍も「戦闘ヘリ」を投入。なんとなれば、味方の軍勢が敵を食い止めている間に「ジェネシス3」で横を駆け抜け、ゴール地点を目指す……といった、サッカーのようなプレイだって可能なのです。ひとりで戦うゲームとは大きく異なったゲーム性の実現されていると言っても過言ではありません。

近代RTSと『フィールドコンバット』

単機で戦うシューティングが全盛の中、意図的に性能が抑えめの自機を使い、自動で行動する味方との連携を追求するという、本作のゲームデザインは2013年の現在から見ても個性的です。

こうしたコンセプトの出发点が「リアルな戦場の再現」なのか「疑似的な協力プレイ」にあるのかは、現在となっては判然としません。敵航空戦力である「戦闘ヘリ」を倒せるのは自軍の「戦闘ヘリ」のみ。「戦闘ヘリ」を出撃させ

る目的も「撃墜」よりは「自艦を含む陸上兵力が蹂躪されないよう妨害させる」ことであるあたり、前者に重きが置かれているような気はしますが、その内容は現在のRTSに近いものがあります。

RTSとはリアルタイムに軍勢を動かす戦争ゲームで、90年代中盤の『Warcraft』^{エイジ・オブ・エンパイア}『Age of Empires』といったシリーズで基礎が固まりました。プレイヤーの操作なしに多数の兵士が戦う姿は、本作

とそっくりです。

初期RTSには基本的に「主人公（自機）」というものがいないものが多く、神のごとき視点から多数の軍勢を操ることができました。シミュレーションとしては当たり前のことではあるものの、感情移入の対象に欠けるという点となのか、「1人用モード限定の特殊キャラクター」「個性豊かで強力なヒーロー」といった主人公的キャラクターたちが登場。その後、ヒーロー

のみを操るMOBA（DotA、AOSとも呼ばれる）という派生ジャンルが誕生、賞金総額6億円の大会が開かれるなど、世界中の人気を集めるようになりました。

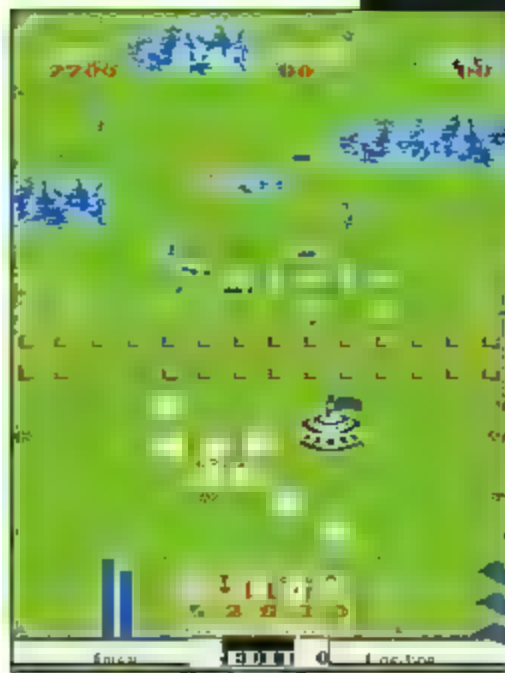
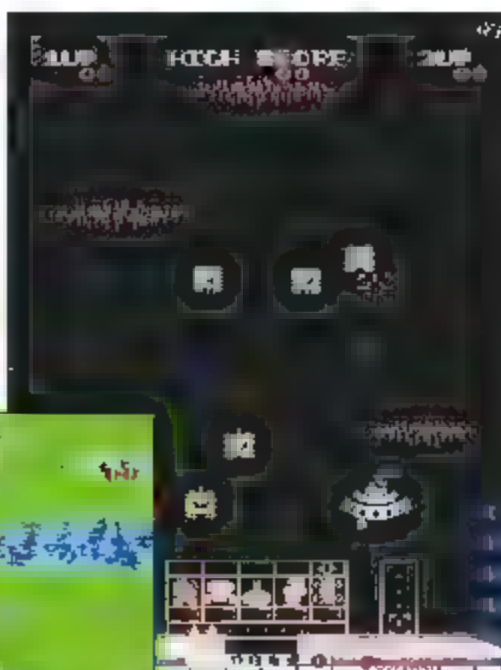
ここまで読めば勘の良い読者諸兄ならおわかりのことと思いますが、本作の自機（ジェネシス3）の性質は、RTSのヒーローユニットに近いものがあります。ほかに類を見ない特殊な能力を持ち、プレイヤーの分身として、感情移入の対象およびゲームの攻防における焦点となる。もし「ジェネシス3」がいなかったり、性能が高かったりすれば、本作のルールやコンセプトはもっとわかりづらいものとなっていたことでしょう。RTSというジャンルの始祖的存在の「アート・オブ・ウォー」[※]が発売されたのが1984年。その翌年といういわばRTS黎明期に現れた「ジェネシス3」が現代のRTSのヒーローユニットと似た機能を果たしてい

ファミコン版。同時に攻撃できる味方の数が6機に減っているが、基本的なディストは再現されている



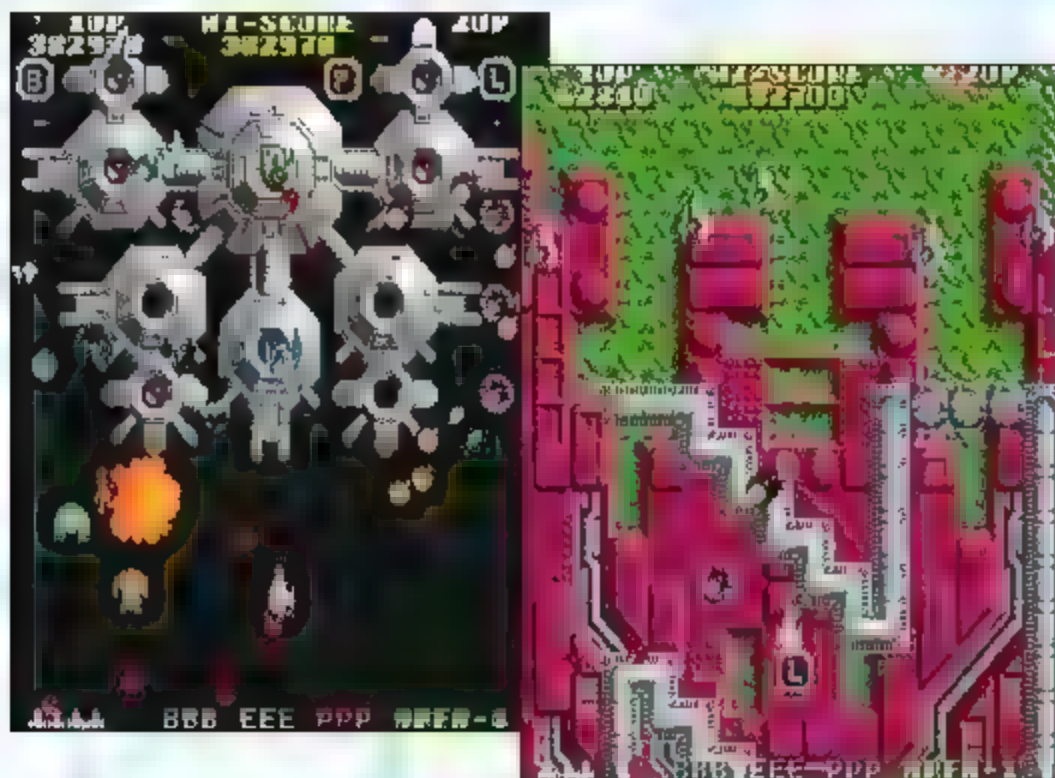
たというのは興味深いことです。このように直感的かつ先進的な内容に加え、多くの操作量が必要としない本作はスマートフォンに向いているようにも思えます。三国志が舞台となった携帯アプリ『三國フィールドコンバット』、ソーシャルゲームとして再構成された『FIELD COMBAT ミニブシ三國伝』といった形で本作の血は受け継がれています。が、さらなる飛躍を目指して再度の復活を期待したいところではあります。

敵味方の戦車同士の戦い。〈ジェネシス3〉はこれを傍観することも、援護することも可能だ



画面上に呼び出せる味方戦力の数には限りがある。調子に乗って呼び出しすぎると、急な情勢変化に対応できないことも

※「アート・オブ・ウォー」 原題は「The Ancient Art of War」。アメリカのEVERYWARE社によるパソコン用ソフト。RTSのルーツとされている。



人類の敵、“メガ・アーガス”を倒せ!! アーガス

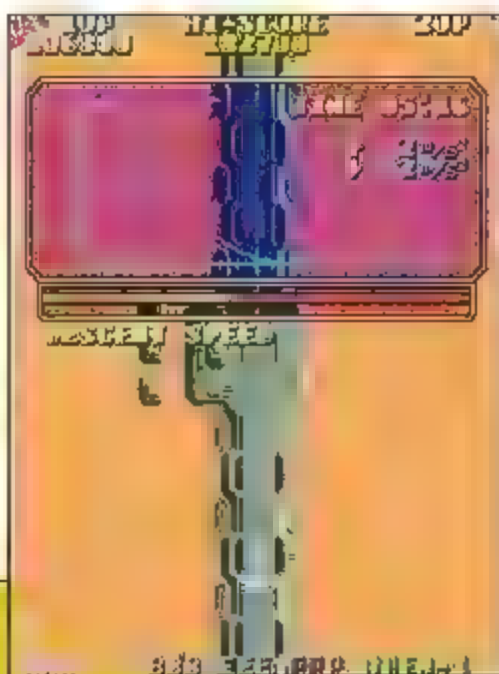
Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

AC ■アーケード
■ジャレコ
■1986年

FC ■ファミリーコンピュータ
■ジャレコ
■1986年4月17日
■4900円



本作を語るうえでまず欠かせないのが高難度の着陸システム。ステージ終了後に現れる滑走路へ、着陸失敗すれば即爆破



ファミコン版では敵機を引き寄せ次々と撃破する爽快感抜群のロボ変形などオリジナル要素も多い。斜め限定ショットがないのはある意味残念

シヨットが前に出ない!?
意欲的縦シューティング

1986年はアーケードでは大型筐体ブームが、家庭用ではディスクシステムが発売された華やかかなりし頃で、バブル経済の始まりと言われる年代。ちなみに流行語大賞で「ファミコン」や「新人類」が各賞を受賞していて、そんな中、「アーガス」のアーケード版、およびファミコン版が同年にリリースされている。

アーケード版「アーガス」はゲームの種類そのものが爆発的に増えた時代とあって、実験的、あるいは冒険的とも言える意欲あふれるシステムを多数搭載。その中でも、まず語らねばならないのは、各ステージ終了後に登場する着陸システムだろう。自機の高さと速度を調節して滑走路に着陸するシステムは「アーガス」の代名詞的なシーンとして語り草。なかなか難易度が高く、プレイヤーは「せっか

くボスを倒したのに着陸で失敗」、という不条理展開を一度はほぼ間違いなく味わうことになる。アーケード版では自機のスロットを失うことはないのである。

通常のステージも一見すると縦シューティングに見えるのだが、左右にもつながった画面をスクロールさせることができる。さらに空中に突如出現する破壊不可能のパイプによる迷路的な要素など独特の世界観を作り出している。

さらに、何の前触れもなくステージによってシヨットが変化する。ステージによって斜め方向にしかシヨットが撃てなかったりする。何のことも言っているかわからぬ！と思われるだろうが、「アーガス」では目の前で現実起こること。理屈を超えて、プレイヤーは開発デザイナー（開発はNMKとされる）からの宿題と相對することになるのだ。ほかにもプレイヤーを悩ませる敵弾の嵐など、高難度の作品として知られている。

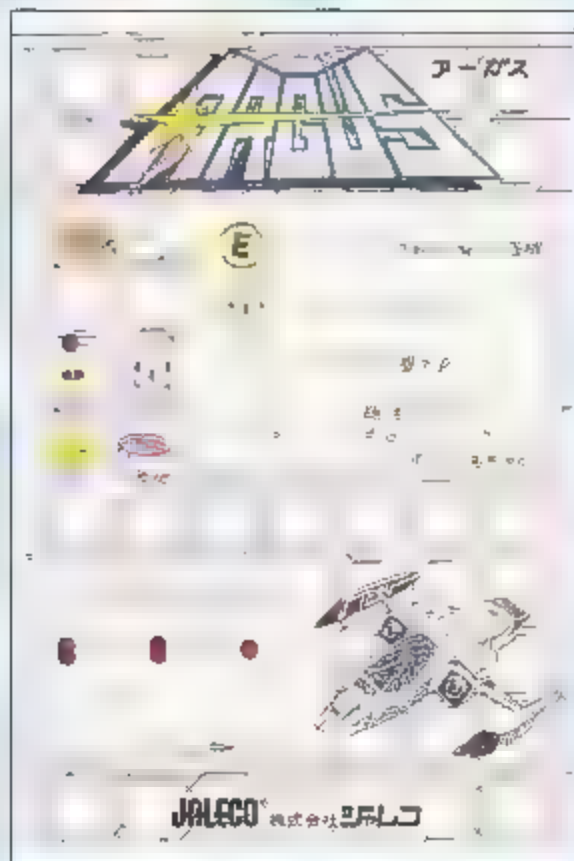
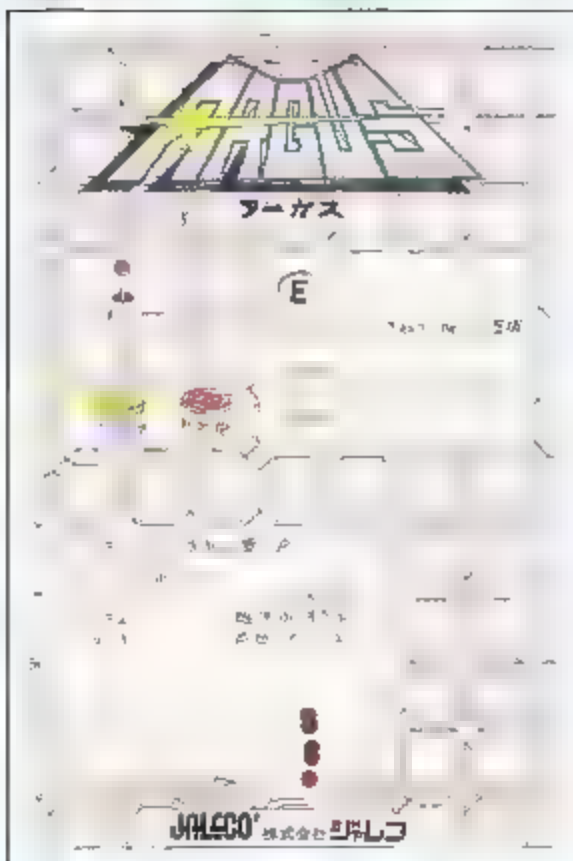
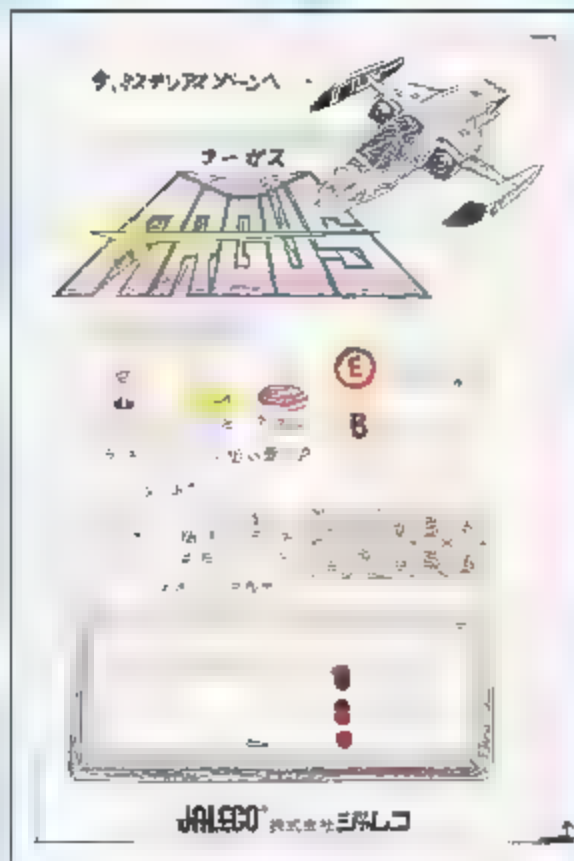
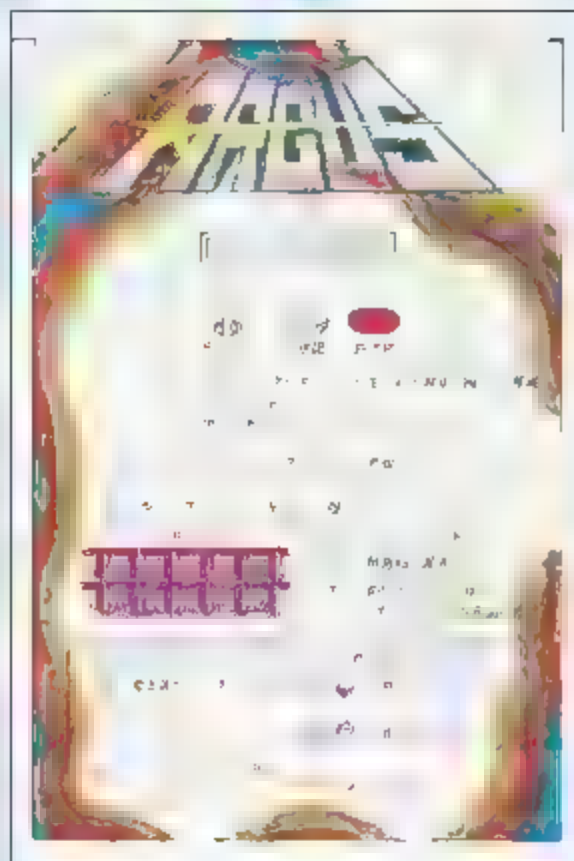
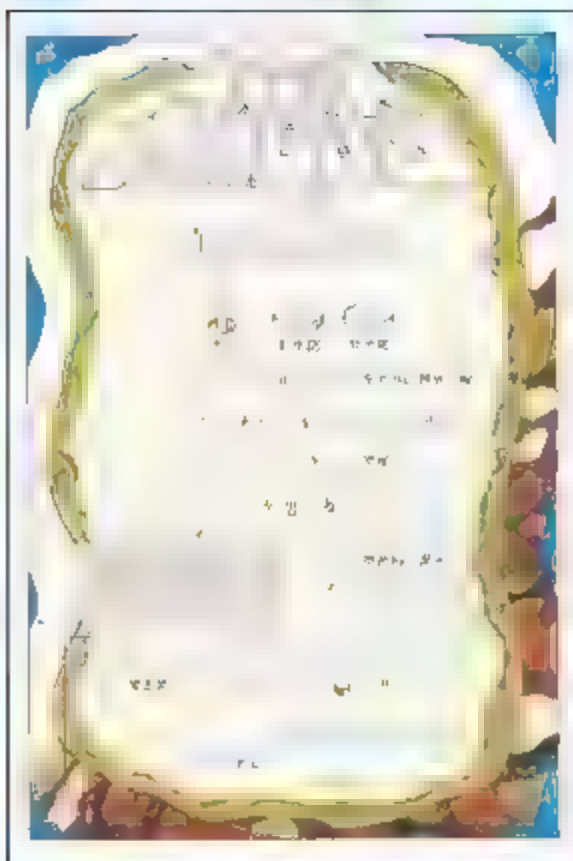
移植・復刻

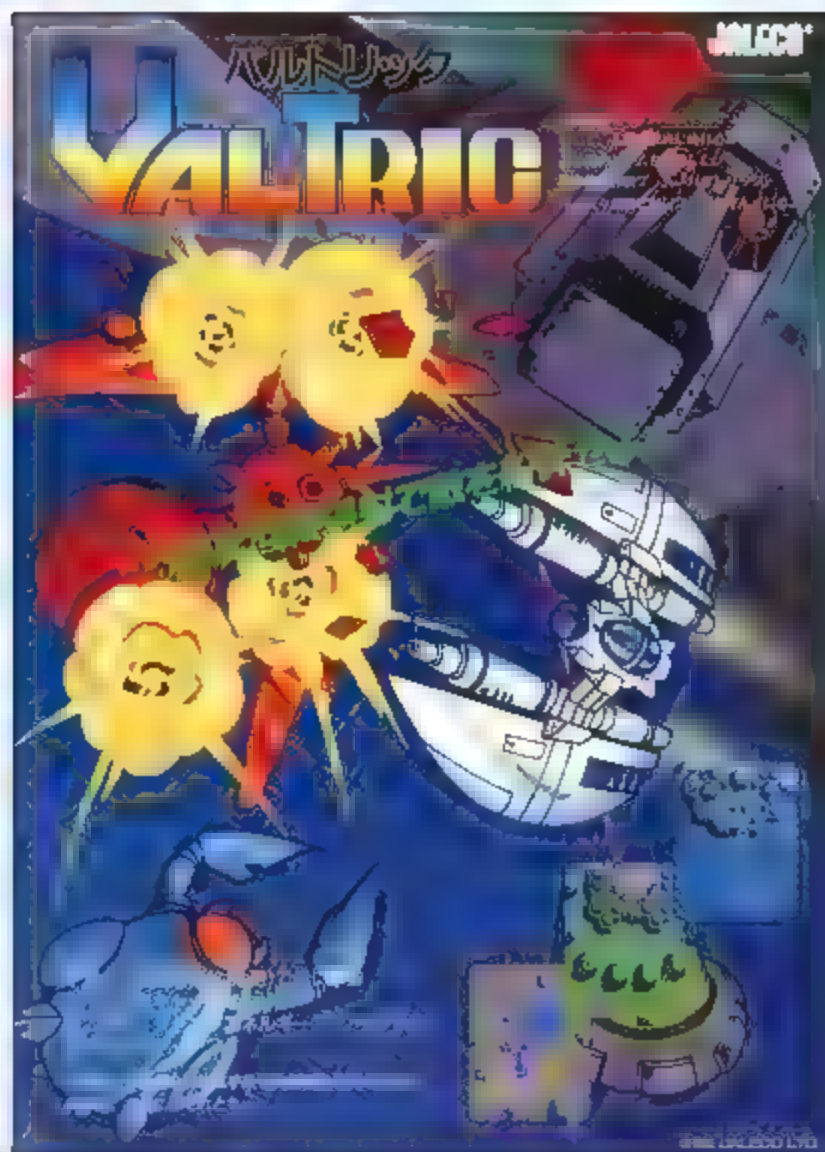
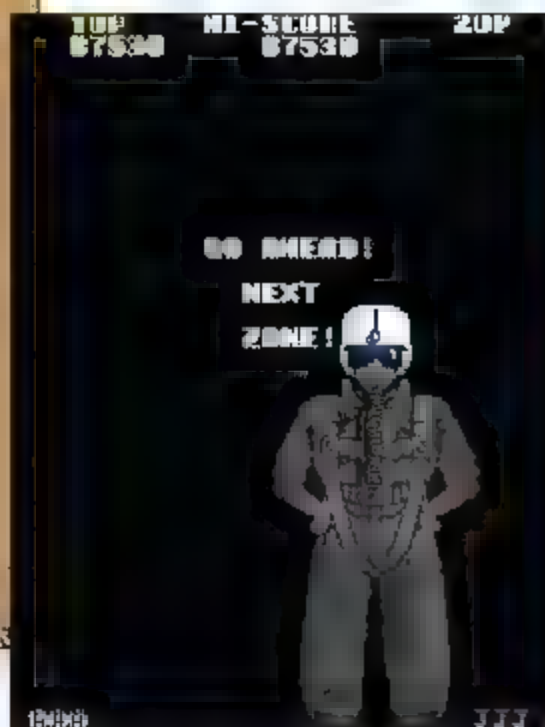
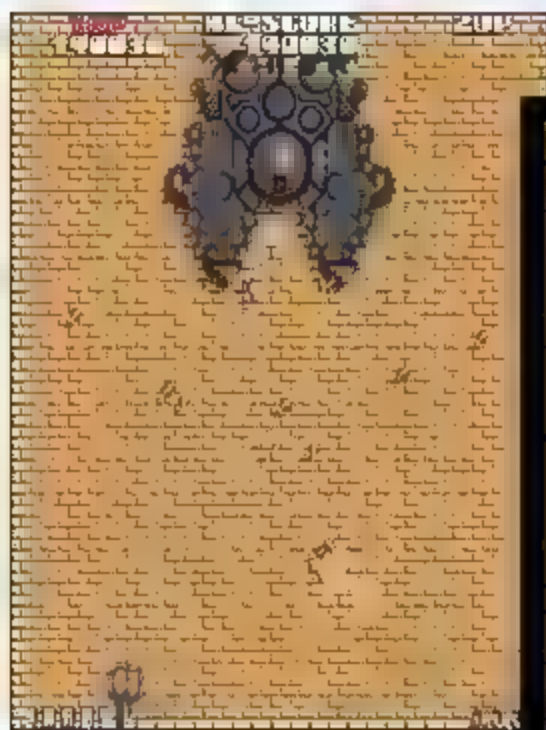
Windows プロジェクトEGG「アーガス」(ファミコン) 配信中 525円(税込)

©JALECO LTD

ア ケ ド版『ア ガス』
 インストカ ドのノノスケッチ集

最下段右端がほぼ製品版に近いもの。ラッキーナン
 バーがなくなり、武器変更システムが紹介されている。





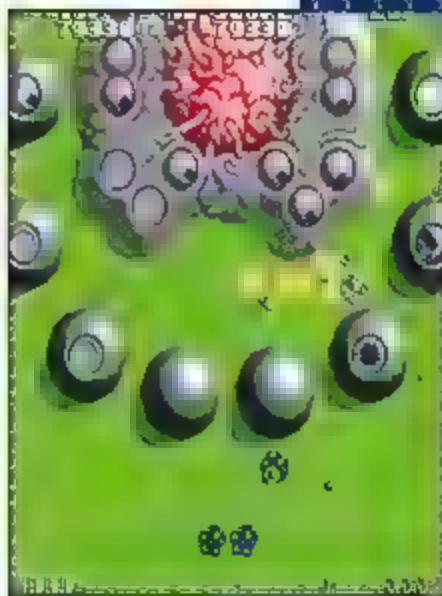
全方向に弾をばらまくグルグルシューティング バルトリック

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1986年

■ギャフはとにかく丸い。円形の砲台を気力で攻め落とす



弾を撃ちこめる位置に移動して攻撃。誘導弾がライバル

弾を放射して
鉄の要塞を攻める

戦車を操作して敵と戦う任意縦スクロールのシューティングゲーム、それが「バルトリック」だ。NMKによる開発だが、発売当時はジャレコのための社名表記だった。

自然の中に鋼鉄のメカが設置された地形、砲台など円形キャラを多用したメカのデザインは印象的であった。

戦車の名は「バルトフォックス」。攻撃は地上用のスーパガン（直射砲）と遠距離用

のシアードランチャー（曲射砲）、曲射砲で砲台を攻撃して破壊し、ターゲットに着弾するとアイテムが出現、罠で敵砲台が出現する場合もある。

ボタンを押したままレバーを回せば、全方向に直射砲を回転掃射できるのが新鮮だが、敵は次々と現れ迫ってくるため、なかなか手を休められない。敵弾や追尾ミサイル、緊急回避用のジャンプボタンを駆使しかわしながら、小回りのきく自機で先へ進む、常に操作の熱いゲームだった。

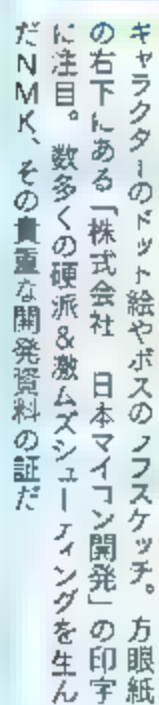
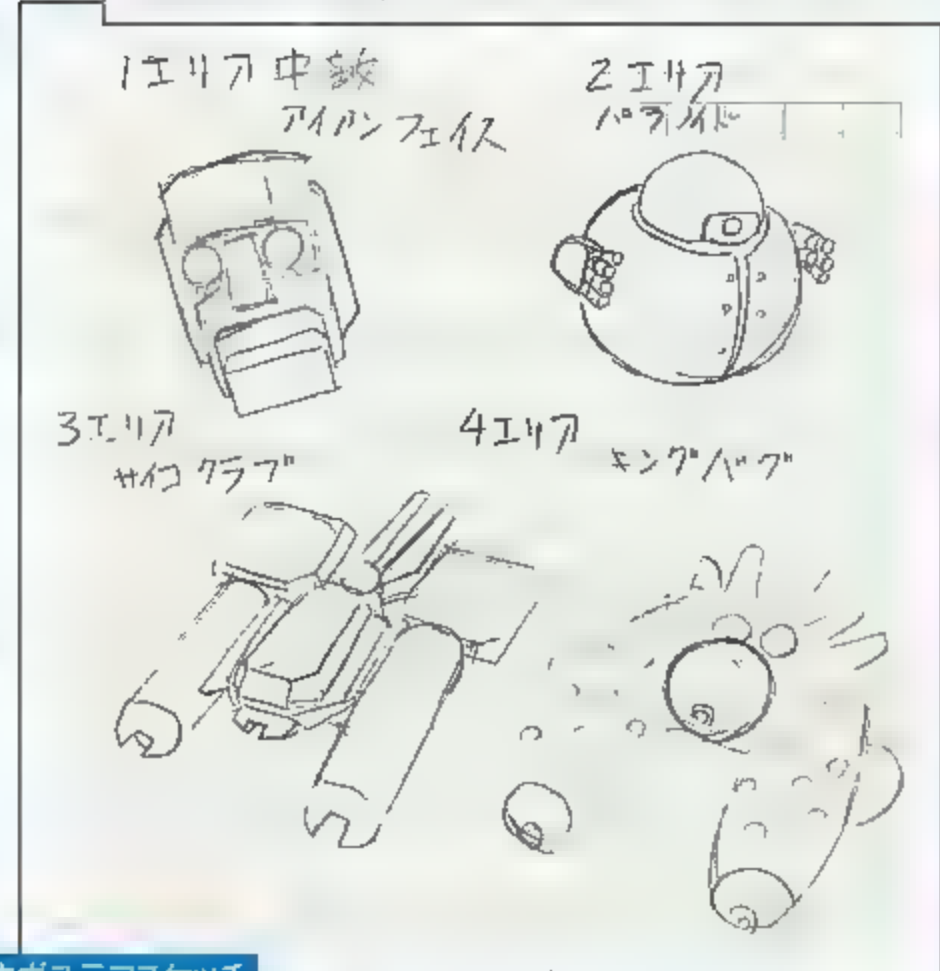
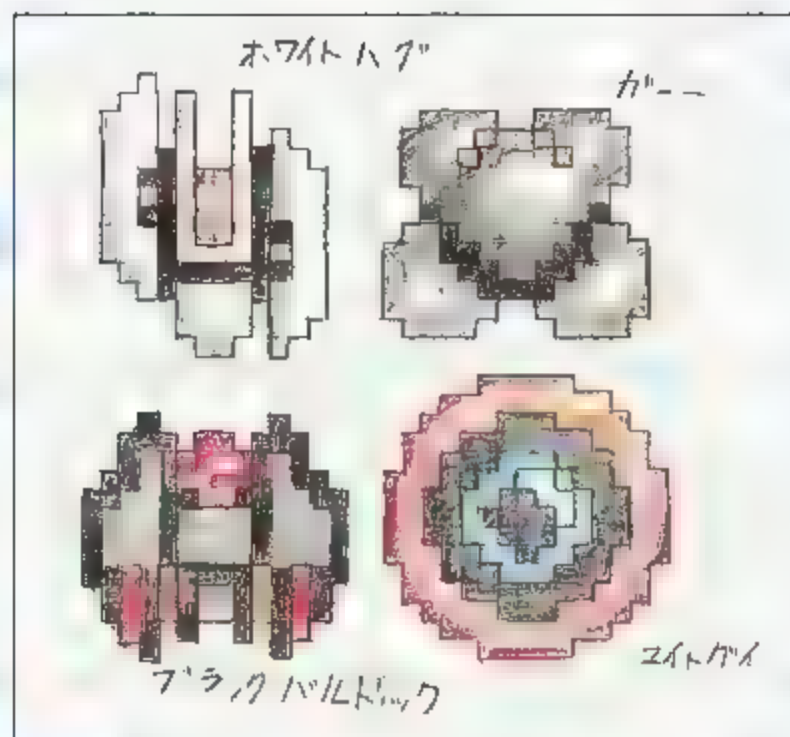
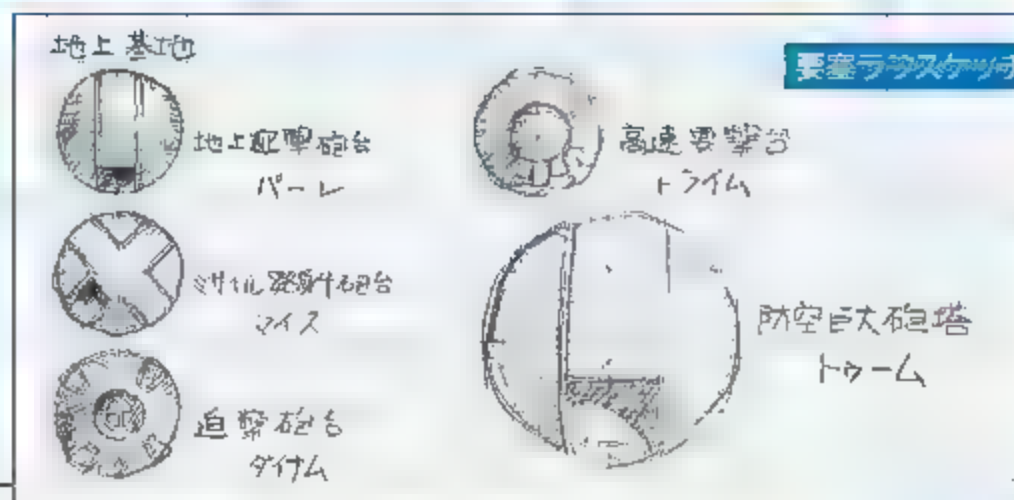
アイテムは攻撃力アップ、

画面上の敵弾消し、一定時間無敵、ラスボス地点まで一時ワープ（元の場所に戻されるしミスすれば残機は減る）など。サブボットが出現すると、自機が最初に触れた方向にくつつきオプション化する。後部や横などに付けると戦いに有利。

チラシではモアイ風の「アイアンフェース」が大きく描かれているがこいつは中ボス。砲台を多数配置した要塞は、攻撃をかわしながら位置を合わせ、曲射砲を撃ち込む戦いとなる。基本的に4つのエリアがありエリア5以降は2周目に突入。

80年代にはボタン連打より、ボタンを押したままレバー操作で攻撃するタイプのシューティングが登場したのも特徴的な文化だった。

モザイク状の拡大縮小演出でフェードインする画面表示は、当時としてはハイレベルで視覚に訴えかけるグラフィック処理であったことも印象的だった。



『バルトリック』開発資料 「◎ゲームの背景」より

企画書に手書きで記されていた舞台背景を、ここに紹介。ただの設定メモにとどまらず、凝った読みものになっている。なお本文に登場する「エネム・ケイ社」は、本作の開発元NMK社をもじったものと思われる。

警告音がおれの耳を貫き、全センサーを解放モードにする。

「左・112ニ機影」

この位の攻撃は問題にもならない。おれは無言でレバーを操作し、ターゲット・スコアが音もなく増えていく。

「左・254カラ180ニ挙動不審物有り」

機体が大きく揺れる。

「右・005、空調器ニ被弾」

「チャフ散布。コードをくれ」

云いながらも、目はスクリーンに釘付けになっている。注意を抜いた奴には死あるのみだ。

「コードRB102、バッカス。機数4」

「奴かっ!」

「左・275カラ197ヨリミサイル。着弾予想率85%。脱出シテクダサイ」

目前のスクリーンは、おれがもうどうやっても助からないうらやまを冷酷に映している。

「まだまだあ!」

回避運動に入る。こいつのサブコンは12発までのミサイルの軌道を“読む”ことができると技術屋は言っていた。

第1撃が来た。機体は激しく揺れ、オプションポッドが光の中へ消えていく。

「畜生!」

オート・イジェクトが作動して、おれの人ったカプセルが射出された。

次の瞬間、派手な爆発音とともにおれのマシンはシリカの砂になった。

「またあの野郎か……」

もう2週間もこの星で足止めを喰っている。使ったクレジットの数といったらもう涙もんだ。あの野郎さえいなければもうとっくの昔にSTARSの称号を貰ってヒーローになってるだろう。

カプセルからはいずり出たおれはヘルメットを投げ捨てると、“OVER”と描かれたトレーラーへ向かって歩き出した。

せっかくここまで無傷で来たと云うのに……。一瞬、うしろで誰かが笑ったような気がしたが、あたりは赤い風が吹くばかりだった。



ここは、赤い軽石の肌を持つ惑星「シリカ」。

2047A.D、20世紀後半から爆発的に発達したコンピュータ技術によって、人々の望む望まないに関らず、都市の管理化は進んでいた。一見、豊かで平和な街も、その宿命か、致命的な暴力性を完全に排除する事は出来なかった。

人々の関心は一つの結果を生み出した。疑似体験である。犯罪や戦争を疑似的に体験することによって、ストレスを解消しようとするものである。それもだんだん大がかりな物となり、2049A.D、エネム・ケイ社が発売したアンチストレス・ゲーム“バルトリック”が今、一番のはやりだ。

モノホンの実戦シミュレーションで、辺境の恒星系をまるごと開発し、その中の4つの惑星をプレイフィールドとし本物の装甲車を使ってバトルをする。もちろん乗員はカプセルで守られているから安全な筈だが、所詮はEIS2級のカプセル、当り所が悪いと帰って来ない奴もいる。宣誓書と生命保険付ってのもうなづけるぜ。こんなに気合が入るのは、この管理時代ではそうない。そう思う奴が多い証拠にクレジット・リザーブは半年先まで目一杯詰まっている。

恒星エイモンドをまわる最初の惑星は、氷の星、ウルヌス。次が緑に覆われた星、キルリア。赤い星、シリカ。そしてまだおれも見ない謎の星、ガディス。

やっとコンティニューライセンスも取ったし、また燃えるぜ。



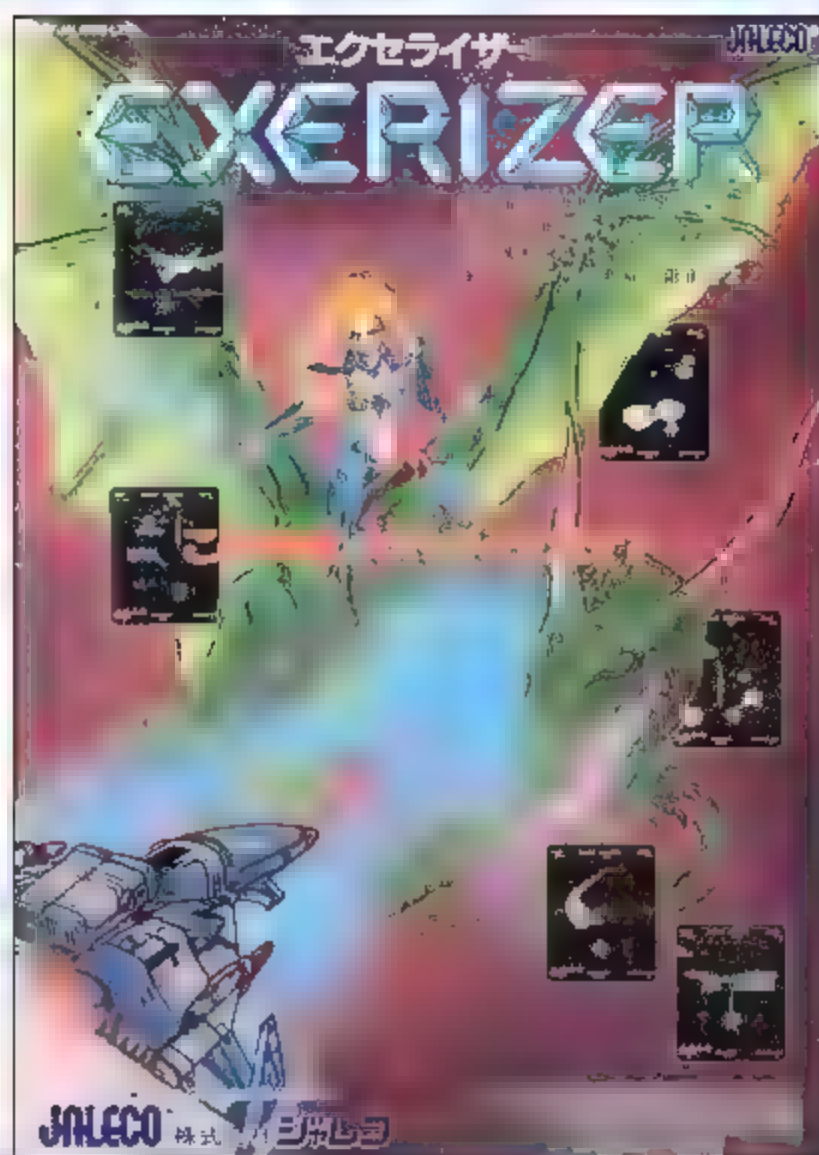
デカキャラのダイナミックさに痺れる!

エクセライザー

Text=風のイオナ(FLOOR25)

AC

■ア ケード ■ジャレコ ■1987年



ステージ1では女戦士がドングンに乗って登場。ドングンを倒した後は女戦士単体で襲ってくる。対比で見ると女戦士は相当な巨人だ



ステージ2では敵キャラが編成を組んで登場。まるで「スペースインベーダー」や「ギャラクシアン」を思い出させる演出だ

『エクセライザー』、それは悲しきジャレコシューティングと言える1作である。ファミコンなどに移植され、知名度も人気も高い『エクセリオン』から、疑似3D表現や後述する2種のショットシステムといった血を受け継いだ作品であるにもかかわらず、本作は当時のアーケードゲームの一部が知るにとどまった。さ

らに登場年の1987年とは思えない時代遅れのグラフィックは、当時のゲームセンターに登場した新作群の中で確実に異彩を放っていた。そんな事情からか家庭用などに移植もされずにひっそりとゲームセンターから姿を消した。宇宙を舞台に、迫りくる敵を自機のショットで撃ち落とすという、オーソドックスな縦スクロールシューティングだが、2種のショットを使い分けることが重要にな

ってくる。片方は単発だけと無限に撃つことができ、もう片方は連射ができて弾速も速い代わりに自機の持つエネルギーを消費する。エネルギーをケチって仕方なく遅い単発ショットを当てていくもどかしさはまさに『エクセリオン』で味わった2種のショットシステムだ。

また、少ない色数とはいえ巨大な敵キャラが、疑似3D表現で画面奥から迫ってくる演出はなかなかダイナミック! 全5ステージループで2周目からはキャラグラフィックが異なった敵が登場し、20面クリアでステージ1に戻る。女戦士が乗って飛来するドラゴンとアクロバティックに戦うステージ1や、巨大な恐竜のボスと力のぶつかり合いで戦うステージ3などは、敵を倒すか敵の体当たりを食らってミスするかという、スリル満点の一騎打ち。この醍醐味は『エクセリオン』にはない、『エクセライザー』でしか味わえないものだ!



君よ、連合軍の撃墜王となれ!

P-47 THE FREEDOM FIGHTER

Text=大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

AC ■アーケード ■ジャレコ
■1988年6月

PCE ■PCエンジン ■レイコム
■1989年3月20日
■5200円

シューティングらしさが 堪能できるヒット作

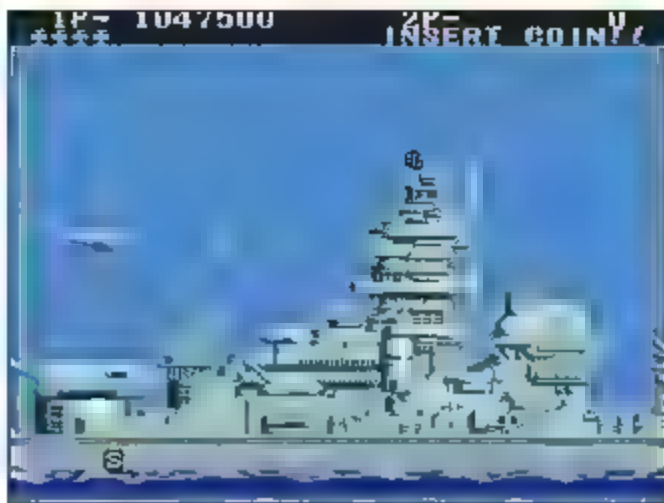
開発は「バルトリック」や『ぶたさん』など、数多くのジャレコ作の開発を手がける名パートナー、NMKだ。第二次世界大戦の西部、北アフリカ戦線を舞台に、連合軍側の戦闘機P-47サンダーボルトが枢軸国軍(というか、全編ドイツ軍が相手であるが)の壊滅作戦を単独展開する。対峙する枢軸国側の武装は、列車砲、ロケットミサイル、超巨大爆撃機など、実在兵器をもとにしたビックリドッキリ兵器で、ほどよく「シューティング的ウソ」を交えながら戦記好きのココロをくすぐる仕掛けになっている。プレイヤーの攻撃は2種類。ショット(パワーアップはなし)と特殊兵器。後者は道中出现するアイテムによって、4種類(ミサイル、ボム、エクスプロージョン、ターレット)に切り替えと強化が可能。対地に有効な武器が多い。

「横スクロールタイプであること」で「大型ボスのステージが出現する(4面と8面。巨大戦艦ビスマルクとの戦い)」など、当時のヒット作に採用されていたトレンドを踏まえながらも、その中身は「極めてシンプルなものだ。当時のシューティングで増えつつあった、独創的だが複雑になりがちな「特殊システムによる個性構築」に頼らず、ひたすら目の前の弾を避けて撃つという、シューティングが本来

持つストイシズムをトコトン味わえるのが魅力。パワーアップ要素も、ボムの強化以外はスピードアップのみという漢気あふれる仕様! ここで生き残るためのヒントをひとつ伝授しよう。自機は航空機という横長のシェイプの、ほぼ見たままの当たり判定を持つので、上下方向から来る敵弾に被弾しやすい。逆に水平方向は避けるのが容易。弾の隙間をかくぐくする際は、このことを意識しておくといいかも!



ショットは水平方向のみにしか撃てないので、ステージに応じたサブウェポンの選択が重要! 地对空や航空機からの攻撃が四方から迫る



当時のシューティングのほぼお約束的スライジ、巨大ボス戦艦ビスマルクとの戦い。船首から船尾までスクロール後、後退して艦橋破壊を目指す

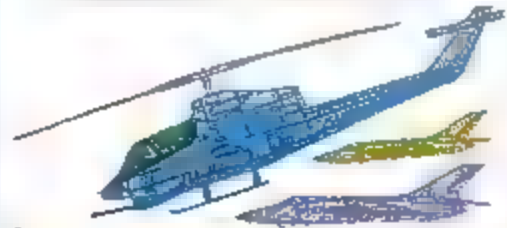
移植・復刻

iOSTP-47 - The Phantom Fighter (海外版) 配信中・170円(税込)

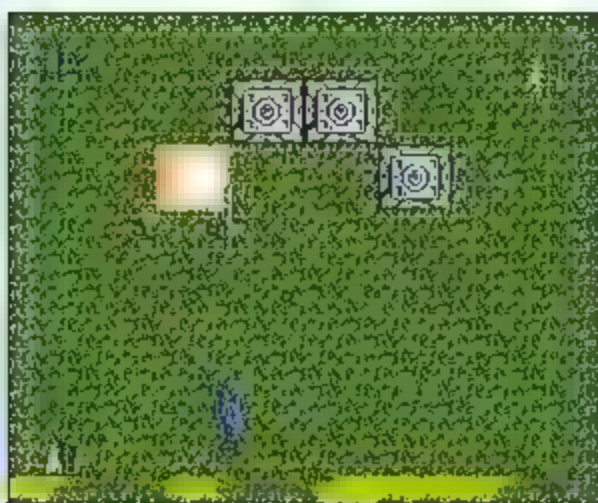
©JALECO LTD

ストーリー

この世のすべてを破壊して、人類を大絶滅におとしめよう
とたくらむ悪魔組織が人知れず結成されていた。
その悪魔組織は、軍艦を襲えながら海軍に巨大なものを
送りつけた。そして、世界を世界各地へと巨大な敵艦を
送り、今では7つの島国がそれぞれ孤立するようになり
てきているという。
その悪魔組織の、しに君はいた。強制的に入れられ、パイ
ロット養成の訓練をむりやりにやらされていたのだ。



いつしか君はパイロットとして充分すぎるほどの訓練を身につ
けていた。
ある日君は戦艦船といわれるファイティングヘリコプターを
乗ることに成功し、奇襲的にも悪魔組織の巨大な敵艦から救出
することができたのだ。
しかし、救出されたものの、いざというときに活用されてしま
うだろうという恐怖感が襲いかかってくる。もはや君は敵う
ことを決意せずにはいられなかった。
世界の知らないうちに、世界を救うことになる戦いが君に
よってはじめられた。
君は再びおぼろさるだろうか?



ゆるヘリシューティングがやってきた!

ビッグチャレンジ! ドッグファイト スピリット

Text=恋バラ支部長(ファミプロ)

FC ■ファミコン ディスクシステム ■ジャレコ
■1988年10月21日 ■3200円

ドッグファイトはなかった
ことにしてほしい

いいよいよい、インチキく
さい横移動する戦闘機! 事
前に動きを知らないで避け
られないって最高じゃない
の! 俺とお前は殺し合いを
してるんだから命のやりとり
しようぜ! でも地形で見え
づらい弾はちよつと勘弁な
……っていう脳内会話をプレ
イ中にできてしまうくらい、
本作は結構ゆるい。

ゆるいと言っても、敵の攻撃
自体はそれなりに激しい。敵
弾は速いし、8方向に撃って
くるので敵弾から常に追いか
けられている感がある。

地形は敵弾から自機を守つ
てくれるけれども、平地が続
くところだとそれもないので
それなりにきつい。

つまりは弾幕シューティン
グ以前の、やたらと敵や敵弾
が速いシューティングなわけ
ですよ。

それでもゆるく感じるのは、
本作がライフ制を採用してい

るから。自機は結構タフなん
ですよ。特定の敵は自機を増
やすアイテムを落としてくれ
るし、自機がちつとも減らな
いような……。

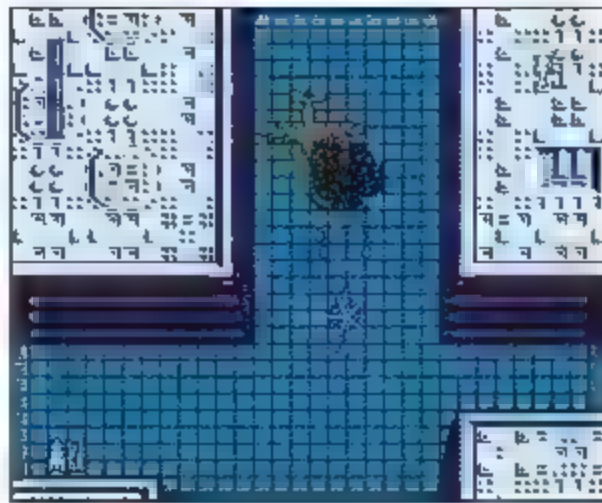
しかし、そんな甘い幻想を
打ち砕いたのは、よりによつ
てパワーアップアイテムや
UPアイテムを落としてくれ
る敵。あらかじめ先回りして
おかないと撃てないところに
しれつと出てくるのだ。それ
どころか「ああ、待っていか
ないで!」と叫ぶヒマすらな
く消えていくこともある。つ
まり、自機を安易に増やさせ
てくれないことがあるのだ。

「敵を撃って避けるというシ
ューティングの本筋と関係な
い、アイテムを取れるか否か
でゲームの難易度調整するな
とは私は思わない。アイテム
を取らせないと、取りに行
こうとしてやられるというゲ
ームはいっぱいある。そうい
うジレンマもゲームとしての
面白さだと思うからだ。

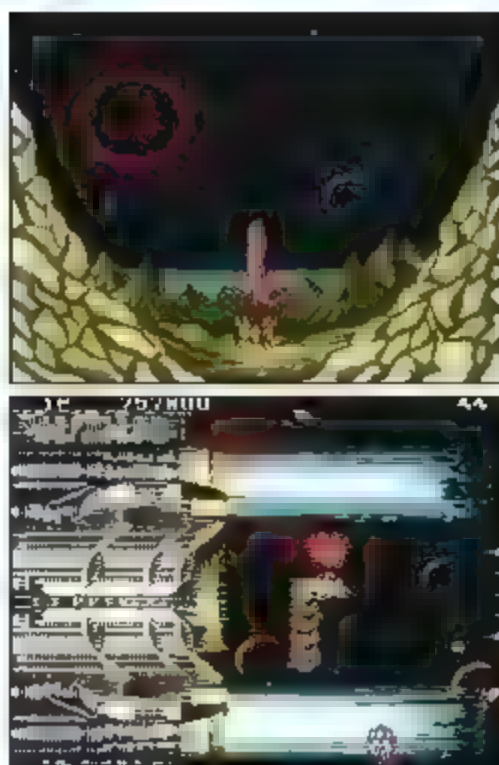
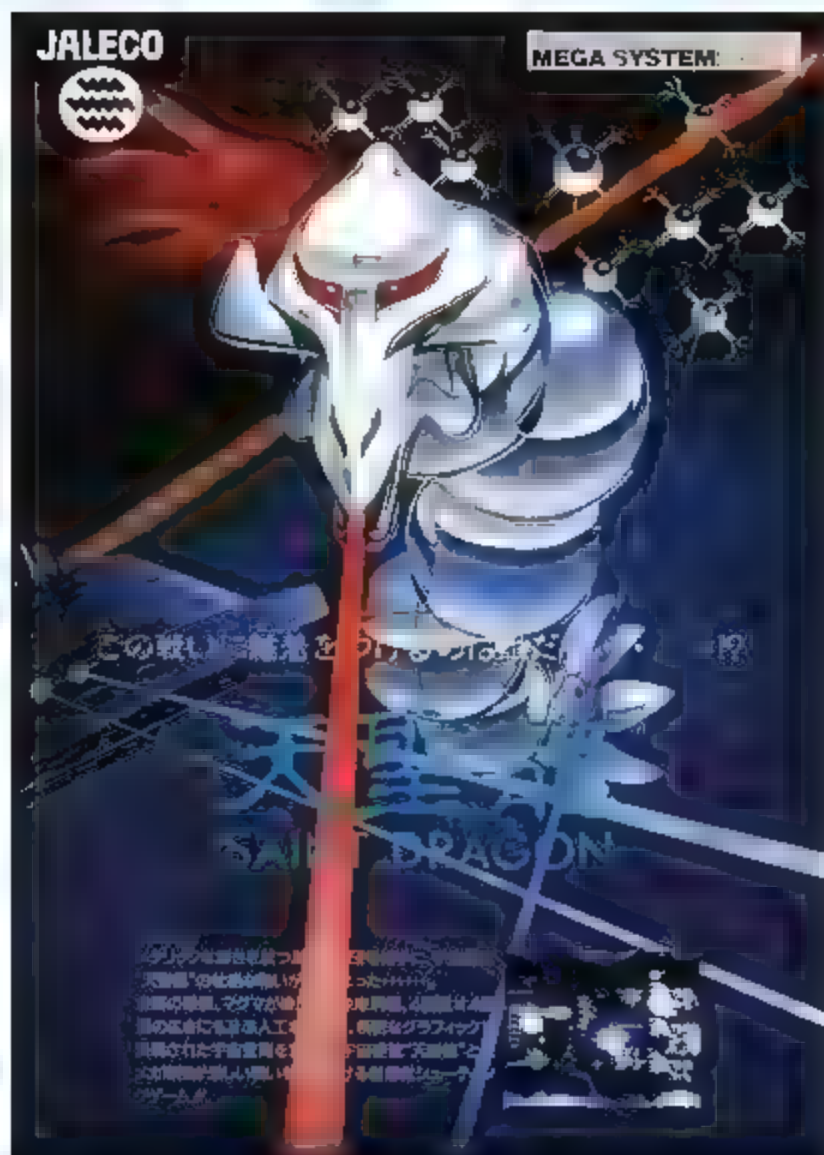
ただ、「アイテムはあげるけ
れども楽々とは取らせてやん

ないんだからね!」って、も
ろにツンデレの対応じゃない
ですか! ツンデレっぽく不
器用だけど、プレイヤーに好
意を抱いてくれてるんだから
本作を邪険にしちゃダメ!

最後に、本作の作曲は「ポ
ケモンコロシム」など著名
ゲームの作曲をしている多和
田史氏。本作のBGMが同じ
くジャレコの「スーパーE.
D.F.」でアレンジされてい
るとのこと。本作のツンデレ
っぷりを心行くまで味わって
から、アレンジ版を聞くのが
ツンデレのためかただと思ふ。



ツンデレ設定だけでリメイクが作れそ
う。ジャンルさん、ここで真のビッグチャン
ジはいかがですか



敵を倒し、敵弾を防ぐ龍の体で戦い抜く

天聖龍 セイントドラゴン

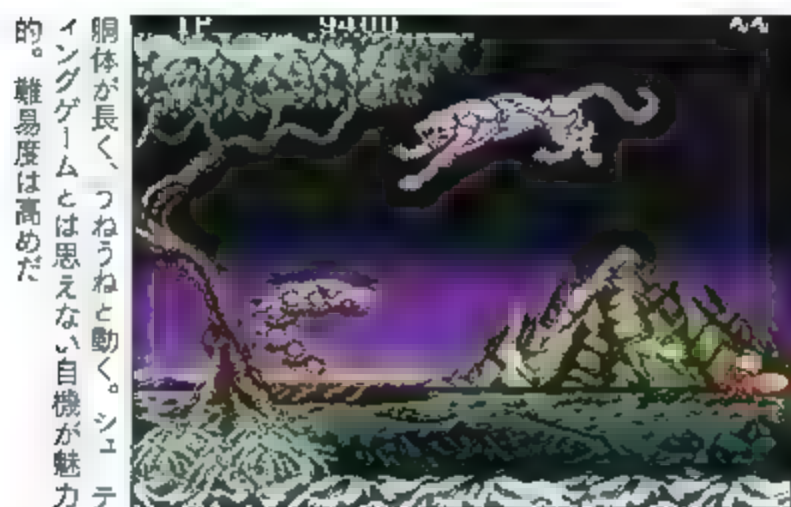
Text=芹園正芳(武蔵野プロ)

AC
■アーケード
■ジャレコ
■1989年

PCE
■PCエンジン ■エイコム
■1990年12月21日
■7200円

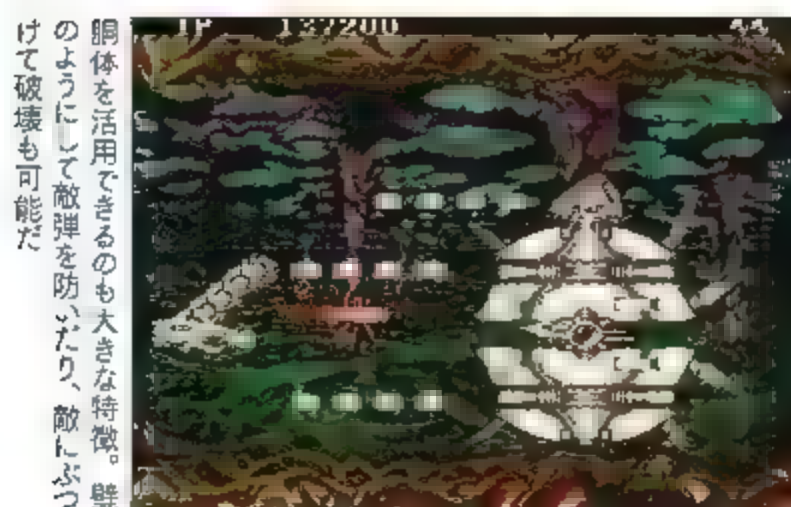
細長い体で戦う 異色の横シュー

『天聖龍』と書いて「セイントドラゴン」と読む、カッコイイようであり悪いようなタイトルセンスがシビれる横スクロールシューティング。1989年発売のアーケードゲームだが、1990年にはPCエンジンに移植されている。なんと言ってもインパクトがあるのは、自機というか主人公がちよっとメカっぽさのある宇宙巨龍「天聖龍」であることだろう。これがまたシューティングゲームとは思えない細長さで、移動すると頭部以外が移動した方向に合わせてウネウネと動く。蛇のような感じといえわかりやすいか。一見すると、「自機が長くて敵弾を避けるのが難しそうだなあオイ」と思うが、当たり判定は頭部しかないのに拍子抜けする一方で、胴体部分で敵を倒したり、一部の敵弾を防げたりと一風変わったシステムを取り入れているの



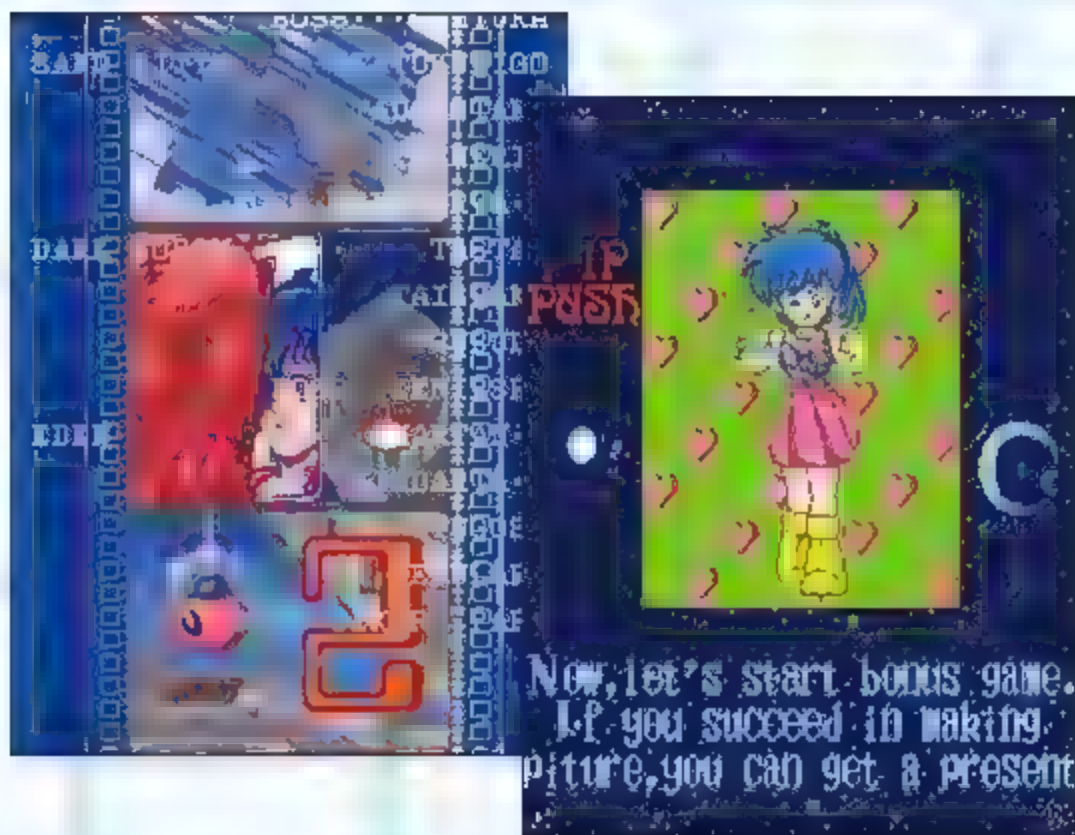
胴体が長く、つねうねと動く。シューティングゲームとは思えない自機が魅力的。難易度は高めだ

が面白いところ。胴体を盾のように配置して敵弾を防ぐなんて楽しいこともできるが、シューティングゆえに動き回る必要がある、なかなか活用の機会がないのが寂しい。メイン、サブともウェポンはアイテムでパワーアップしていきけるが、1回ミスすると1段階パワーダウンする。特徴的なのが、同じ区間で2回ミスするとパワーアップが継続する救済措置があること。当時としては画期的なシステムであった。ただ、この



胴体を活用できるのも大きな特徴。壁のようにして敵弾を防いだり、敵にぶつけて破壊も可能だ

ゲームは敵の配置が完全固定で、敵が突然出てくる即死パターンも多い超覚えゲー。しかも、最終ボスの手前では1UPアイテムが出現しまくると、とにかく攻撃パターンを覚えて倒すべし! という開発者のメッセージが漂う。もう少しゲームバランスの取り方があったのではないだろうか。胴体の活用や救済措置など、目新しい要素が多いものの、難易度の面でブレイクしきれなかったのが非常に残念である。リメイク希望だ!



かわいいキャラ大活躍の胸キュンシューティング プラスアルファ

Text 大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1989年



女の子主人公、デフォルメキャラ、フルーツのボーナスアイテム。とことん80年代ポップを極めた、カッパルなステージ画面だ



ステージ4のボス戦。本文中で紹介した「あえてそのまま残した」安全地帯はココだ！左端からちょっと中央寄りに行くのが1ツ

見かけによらず
やり込み性は高いのだ

1989年に稼働したポップな縦シューティング。自機は少女セリア(1P)とルウミイ(2P)が搭乗する3種の機体で全7ステージを進む。

かつて、アーケード業界ではゲームセンターへ女性をいかに呼ぶかがテーマだった。男性主義に支配された空間(？)に咲く可憐な花のごとく、各社からカワイイ系のゲ

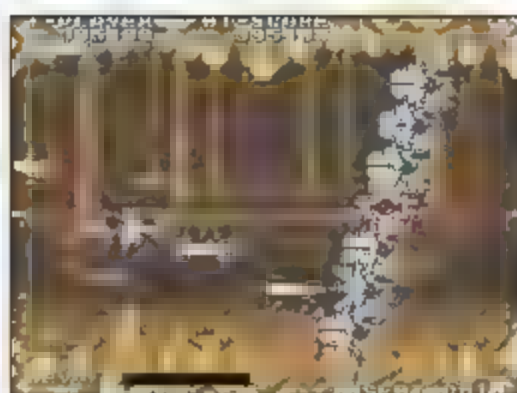
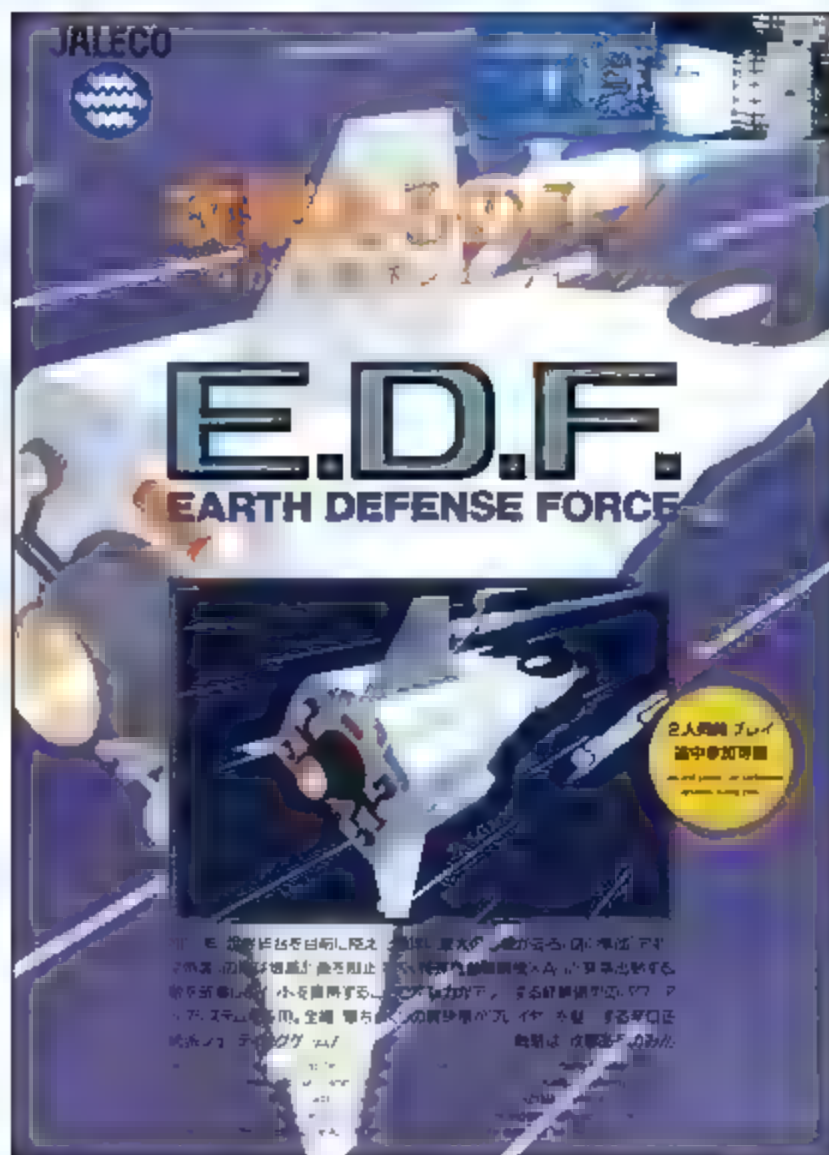
ームが登場。本作もそのひとつ。攻撃手段はショットとハイパー(ボム相当)というごくシンプルな構成。時折出現するP、J、H印のアイテムで自機が変形(順にプーペラ、ジター、ヘリポ)、ショット性能が変わる。

執筆にあたり、開発当時にジャレコに在籍、本作デバッグに参加した相×氏(「Tシャットユニット「ママチヨップ」代表)から秘話を聞いた。本作の企画は後に「ロッドラン

「プラスアルファ」の小技をひとつ紹介。スタートゲームの自機回転中にショットを押した回数で最初の機体が決まるぞー。ちなみに「ジャン」の携帯アプリサイト「ジャン」ギャンッソ」では本作の続編「プラスベータ」が配信されていた。

ド「ソルダム」を手がけたM氏。同社でも生粋のカワイイ系が得意の開発者だったのだ。スコアラー上ガリの企画見習い、相×氏とM氏との連日の挙動チェックを通じてシューティングとして洗練されていたというが、調整の前提としてゲームの間口の広さを維持することを意識していたという。中には発覚しながらもあえて残した安全地帯も。それが有名な4面ボスの安全地帯だったりする。つまり、破綻につながる「穴」はふさぎつつも、適度な「スキ」は残すということ。「女の子でも遊べるほどの難度でありつつも、やり込み性は十分」なのが人気のヒミツなのだ。

現在でも時折ゲームセンターで見かける本作だが、オペレーター泣かせのゲームとしても知られる。シンクロ式連射装置では、画面書き換えと一致しない処理落ちに起因して、弾づまりがよく発生するのだ。優しい顔してガチシューターには手厳しい面も！



がんばれ僕らの地球防衛軍

E.D.F. EARTH DEFENSE FORCE

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1991年

ゲージを削っても
地球を守り抜け

『E. D. F.』はジャレコから1991年に発売された横スクロールシューティング。『EDF』（アースディフェンスフォース）とは地球防衛軍の意味で、特殊戦闘機X-A-1を操作し、謎の集団アギーマ帝国の地球壊滅計画を阻止する。

ゲームは6つのステージが用意され、8方向レバーとショット、フォーメーションチェンジのボタンがある。

武器はステージ開始時バル



カン・レーザーなど4種類から選択可能。フォーメーションは自機の周りにオプションを周回させ、広範囲の攻撃を行うロール配置が比較的有効で、レベルが上がると配置パターンも増加する。

一見、弾をかわしながら攻撃するだけの普通のゲームだが、自機が大きめで敵の攻撃が複合したとき、効果的な回避操作が難しいのが少々残念なゲームだ。残機制ではなく3回ダメージでゲームオーバーという方式であり、途中のミスがわかりづらく、え……

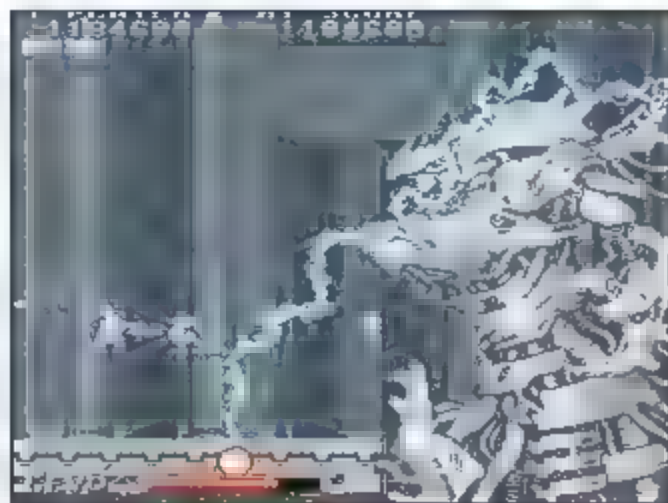
もうゲームオーバーなの？と感じやすい。

それでも本作がファンの間で語り継がれる最大の魅力はBGMだろう。切れ目を感じさせないダメージ制のゲーム展開同様に、心地良いBGMが切れ目なく鳴り響く。「ゲームより音楽だけを聴いていた」という声もよく聞いた。

デモと最終面以外、地球を守っている印象が薄いのは、発表当初はアギーマ帝国ではなく、ネオナチスと戦うゲーム設定がオトナの事情で変更されたためだろうか。



敵も半端なくデカイので、画面が狭く感じるボスバトル



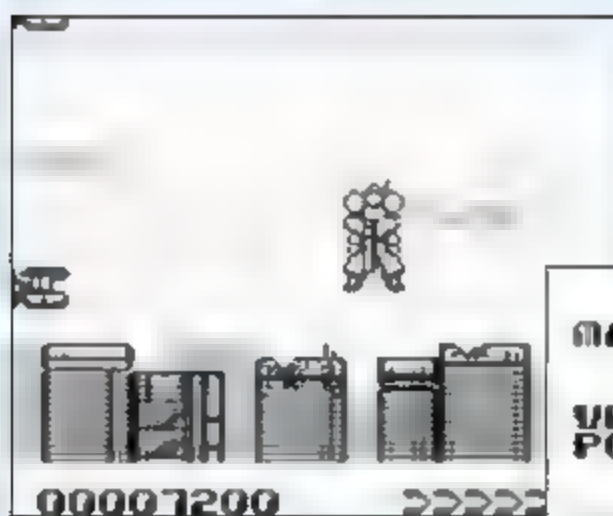
多関節系のメカや、特殊な攻撃を繰り出す敵もつぎと登場する

本作『E. D. F.』の世界設定は、アーケードでは発売されなかった続編（スーパーE. D. F. II）や、1993年に発表され、約20年ぶりに発掘された幻のゲーム『キメツビースト』にもつながるゲーム世界という話もある。

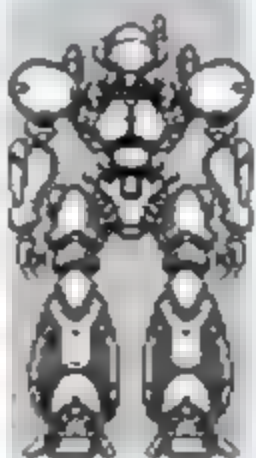
移植・復刻

iOS[Earth Defense Force] (海外版) 配信中 170円(税込)

©JALECO LTD



MAIN SCAN...OK!
VERNIER
POW LEVEL...OK!
MAIN
ENGINE...OK!
ALL GREEN!
GOOD LUCK.



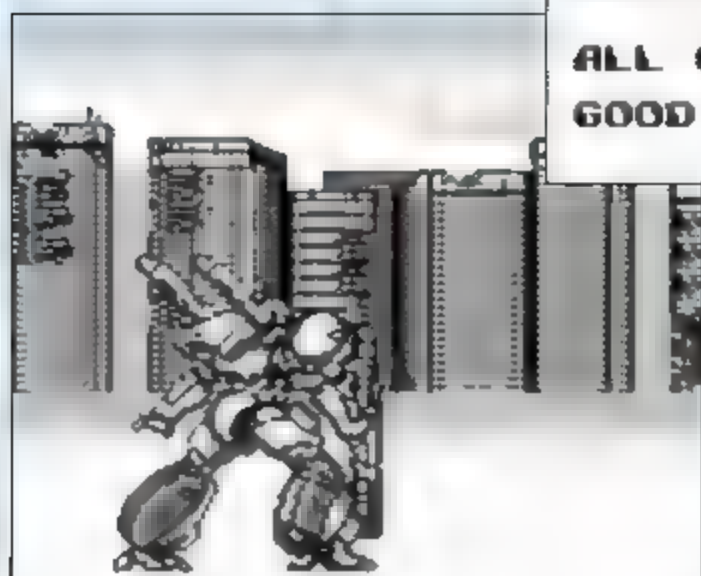
広大な戦場をバーニアで飛び回れ!

バトルユニットZEOTH(ゼオス)

Text=有田シュン(シティコネクション)



■ゲームボーイ ■ジャレコ
■1990年12月21日 ■3400円



縦横無尽に戦場を駆け回る ロボットシューティング!

ジャレコの誇る3大ロボットシューティングといえば、『フォーメーションZ』『サイバトラ』そして『バトルユニットZEOTH』の3本だ。異論は認める。とはいえ、『バトルユニットZEOTH』はほかの2本に比べて、ハード的にもゲーム内容的にも少々地味な印象がぬぐえないのも事実。しかし、本作は『フォーメーションZ』を進化させ、さらにリアルロボットアニメ的な演出を強化したジャレコロボットシューティングの正統な後継作なのだ!

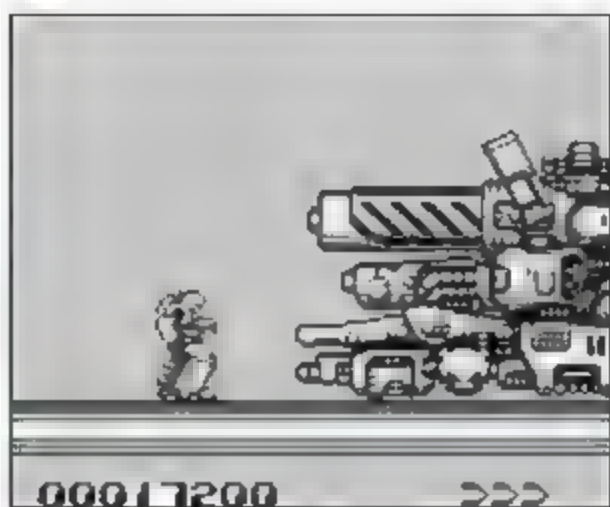
地球外から襲来した金属生命体を撃退すべく、人類は対地球外生命体兵器「バトルユニット」を開発。初の実戦投入機・ZEOTHを操縦して全5ステージを戦い抜くことが目的の本作だが、まずプレイヤーが操作するZEOTHがカッコいい!

『装甲騎兵ボトムズ』のアーマードトルーパーよろしく、両足に装着されているキャタピラで地面を削りながら疾走する姿もシビれるが、Aボタンを押せばバーニアを噴かし急上昇! 鮮やかな空中戦を繰り広げる姿にもシビれる。たとえばステージ1、3、5では縦に2画面分ほど伸びる横スクロールとなるため、縦横無尽にステージを飛び回ることが可能。また敵基地への潜入、および脱出が目的となるステージ2、4では縦方向への移動がメインとなる。ZEOTHは左右のみならず上下にショットを放つことが可能であり、このステージでは高い地点から一気に降下しつつ、眼下の敵を一掃。もしくは頭上から迫る敵機に向かって一斉掃射! なんて熱いシーンが随所に展開する。

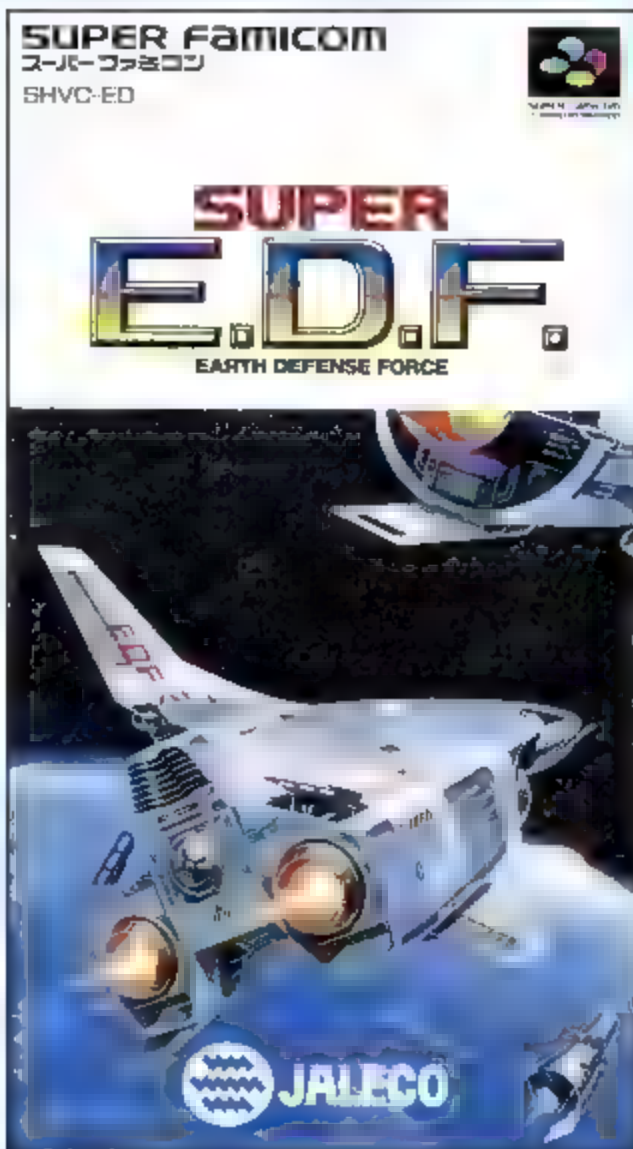
そして本作のハイライトが、巨大なボスキャラとの一騎打ちである。ゲームボーイの小さな画面に収まらないほど巨大な敵メカは、情け容赦なくZEOTHを画面端に追い詰

める。そこでプレイヤーはバーニアを噴かし、敵機の頭上に移動しつつショットをばらまく。各ステージのボス戦ではたった一機で巨大な敵と対峙する恐怖と高揚感を、いやというほど味わえる。

全体的に各ステージは短めで、正味15分もあれば余裕で1周できてしまうというお手軽な本作だが、ロボットアニメ好きのツボを押さえた演出と、シューティングゲーム好きの心をくすぐる適度な難易度が光る秀作タイトルだ。



ステージ1ボスキャラが出現。前方にビームを発射するのみならず、上方にも弾幕を展開する強敵だ。



選べる武器は8種類！ さあどれで戦う？

SUPER E.D.F. EARTH DEFENSE FORCE

Text=芹澤正芳(武蔵野プロ)



■スーパーファミコン ■ジャレコ ■1991年10月25日 ■8700円

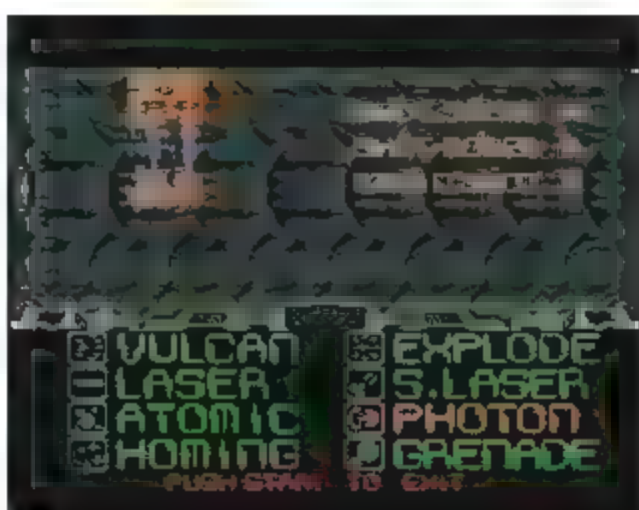
**武器によって難易度が
変わりすぎのような**

硬派な横スクロールシューティング『スーパーE.D.F.』は、アーケードゲームだった『E.D.F.』のスーパーファミコン移植作。アーケード版の大きな魅力だったステージ開始時に選べる武器を、4種類から8種類に増やすとスーパーの名にふさわしい強化っぷりである。

しかし！ しかしである。何をどうがんばっても、武器によって難易度が変わりすぎる。全方位から敵がバンバン出てくることもあり、序盤は自動追尾のある「ホーミング」と「サーチレーザー」以外は使いものにならないのである。シューティングの基本は「バルカン」だろとがんばってプレイしていたが、これじゃアカンと「サーチレーザー」を使ったときは、一気に難易度下がりすぎだろと思わずツツコミを入れたほどだ。ほかの武器がかわいそうではないか。

敵にぶつかりと爆発を起こして、その爆風で周りの敵も倒すという「アトミック」なんて、爆発小さすぎてあまりにテクニカルすぎる武器だろと思う次第。

それに基本の「バルカン」だって連射できるとはいえ、攻撃力が低すぎて泣いてくる。なんかこう、それぞれ「こうすれば強いー」みたいな使い分けがほしいのですよ。ちなみに、ステージ4以降では発射してしばらくすると爆発する「グレネード」以外の武器はクリアが厳しくなるという



武器が8種類もあるから、どれを使おうか悩んでしまうぜー でも使いやすいのは限られているぜー

展開である。というか、スーパーファミコン版はステージ4から難易度上がりすぎではないだろうか。

とはいえ、適切な武器を選ぶと、敵を倒す気持ちよさと敵弾を避ける緊張感のナイスバランスになるから憎めない。獲得した点数に合わせて攻撃レベルがアップするのに加え、自機の周囲にあるオプションのフォーメーション形態が増えていくといった面白いシステムもある。各武器の使い勝手の違いっぷりをぜひとも体験してほしい。



前半ステージは敵を追尾するホーミングレーザーが一番だが、あえてバルカンのみで勝負するのも男の道

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール「SUPER E.D.F. EARTH DEFENSE FORCE」配信中・800Wiiポイント

©JALECO LTD



痛快ロボット剣戟シューティング! サイバトラー

Text msm5232(フリーライター)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1993年



まるで夢を
見てみたい

『サイバトラー』は1993年にジャレコから発売された縦スクロールシューティングです。80年代後半リアルロボット風の自機「CIX-0017ブランシュ」を操作して、正体不明の軍事組織「エルファズム」を倒すのが目的です。

そんな『サイバトラー』の魅力は何と言っても、ゲームを通じてロボットアニメを観

ているような感覚が味わえる点だと思っています。

80年代のアーケードロボットゲームはスペックの制約上の問題からか、キャラクターや変形、合体のみをゲームに取り込んでいましたが、本作『サイバトラー』はそれらとは違い、演出にかなりの比重を置いています。

シューティングなのに、ロボットアニメの見せ場である剣による接近戦にこだわったゲームシステムに、ステージ

開始前の装備換装シーン、たびたび登場する敵軍の赤い隊長機とのバトルやその最期、最終ボス「ヘルゴレムβ」と大気圏に突入しながら戦うシーンなどを見た時は、本当に『サイバトラー』に出会えて良かったと感じました。

当時のチラシ(右上参照)でも演出を推しているのが伝わります。

ただ、このゲームは隠しフィチャーのシークレットボースやシールド(※)を取らないとラスボスで非常に苦労します。1面はチャージアイテムをひとつだけ取り、ボス撃破後のV字編隊を殲滅。2面はソードのみでクリア。3面はメガバズーカランチャーを装備したままクリアし。そして4面で特定のボックスを側面から壊す(ショットを当てるとフラッシュします)とシールド発生装置が取れます。またこのシールドはスペシャルボース達成回数に準じて使用可能回数が変わります。取れるだけ取りましょう。

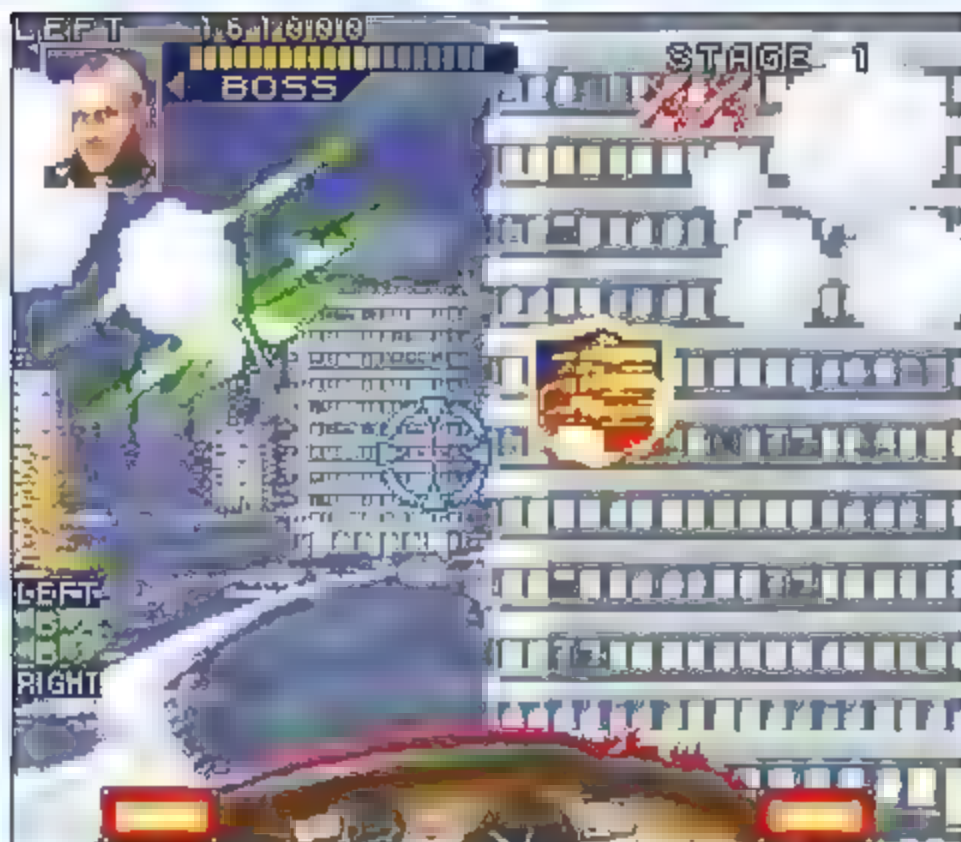
ブランシュのりりしい顔の上にかぶせてくる口ず。縦画面ならではの演出ですが、インストなどとフォントが違いますね



脅威的な強さのラスボス、ヘルゴレムβとの決戦。接近戦になったら、シールドを張りつつ斬って斬って斬りまくれ!



※シールド ステージ進行で追加されるシールドとは別の隠しアイテム。ソードボタンを押し、ソードを振るアクションが終わるまでにバーを時計回りに4分の1回転させることで発動。「一定時間無敵」と破格の性能だが、ラスボスはこれを前提にしたかのような猛攻を仕掛けてくる。



大型筐体がいざなう幻の空 ワイルドパイロット

Text 富島宏樹(フリーライター)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1993年

お尋ね者を追いかけて 全10ステージの空の旅

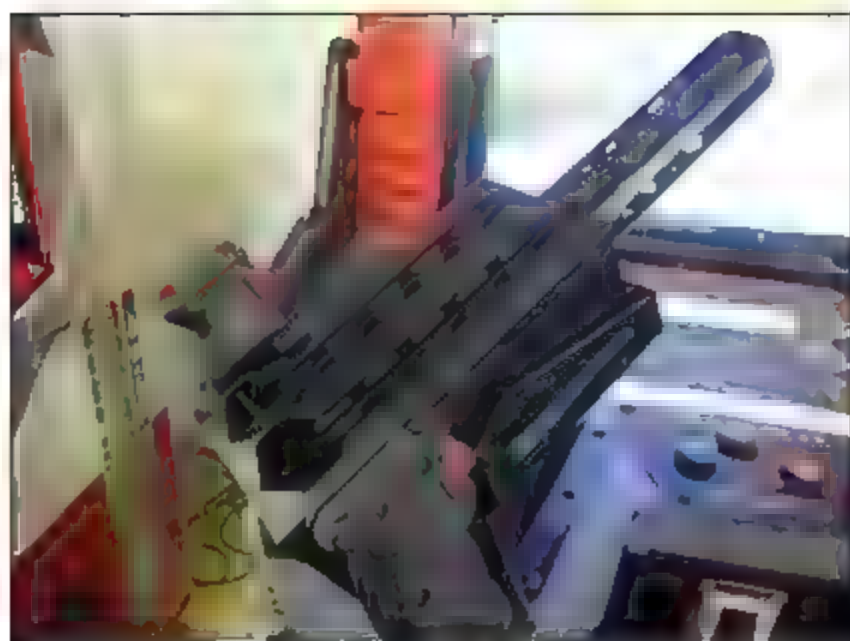
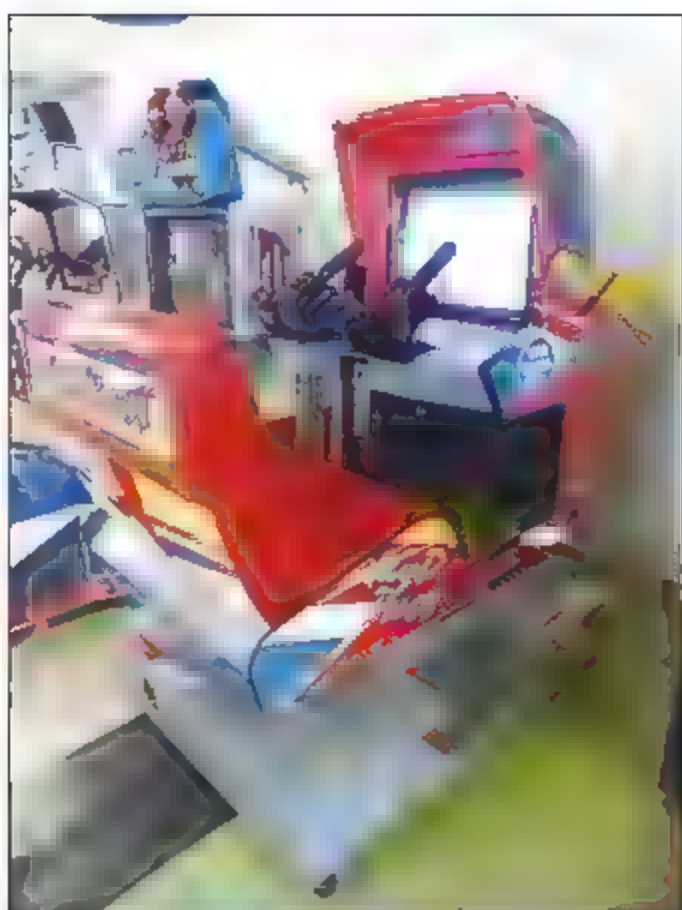
ジャレコとしては珍しい、大型筐体のシューティング。とはいえプレイに合わせてマシン全体が動くわけではない。マシンガンで照準を動かし敵やミサイルを破壊する、ガンシューティングに近い内容だ。各ステージの目的は、アメリカの各地方を飛行しつつ、中盤から出現するお尋ね者を飛行距離間(すなわち制限時

間内)に撃墜すること。倒しきれなくても残機を1機失うだけで次のステージに進める点こそ違いますが、コンセプトとしてはタイトーの「チェイスH.Q.」に近い。

ただしターゲットは非常に硬く、しかも追跡中もほかに戦闘機や戦車が襲ってくるため、マシンガンのみで倒すことはほぼ不可能。そこで役立つのが、回数制限はあるが攻撃力の高いミサイルと、敵すべてにダメージを与えるボム

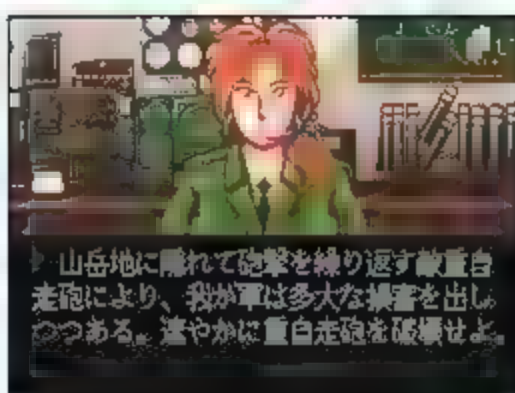
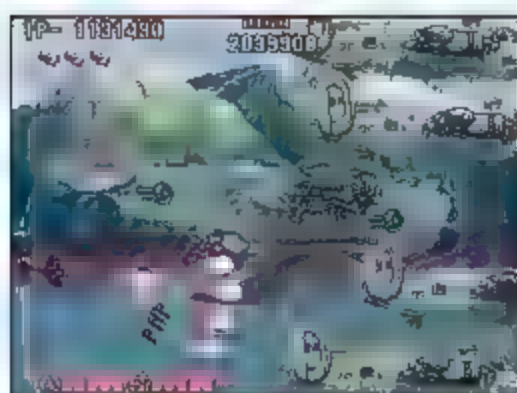
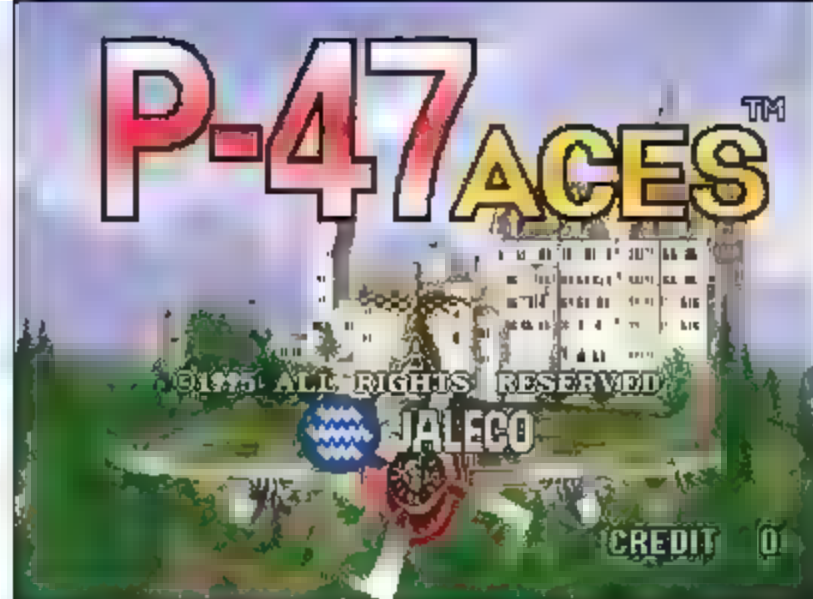
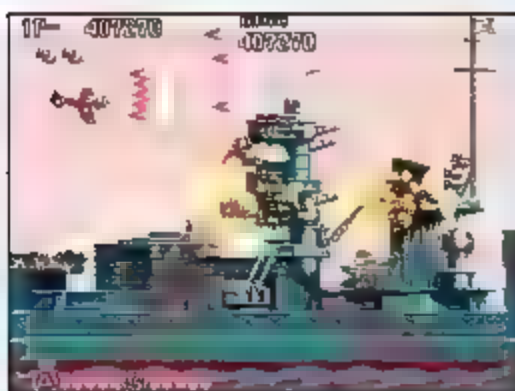
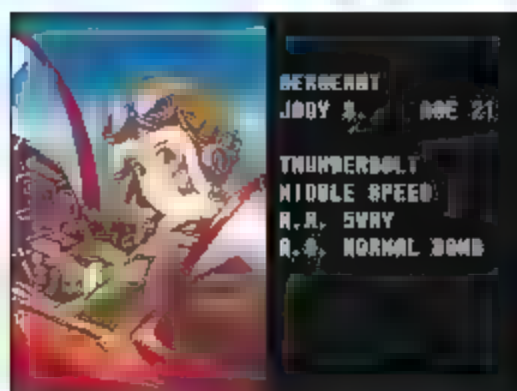
だ。これらを序盤でできる限り補給し、お尋ね者が出てきたらありったけたたき込むというのがセオリーとなる。

見敵必殺の精神で敵を素早く破壊しつつ、アイテム回収を最優先する前半。そして激しい攻撃の中、お尋ね者を冷静にミサイルで狙い撃つ後半。忙しく照準を動き回らせなければいけないことは共通だが、ステージ前半と後半では狙いが明らかに違ってくる点が面白く、独特の味を出していた。



マシンガンは筐体に固定され、撃つごとに激しく震える。トリガー上部に付けられているのがミサイルやボムを放つボタン

写真は大阪・みさき公園のゲームコナで稼働中(2013年8月現在)のマシン。本作はリリース当時から発見率が低く、実際にプレイした人は少ないのでは



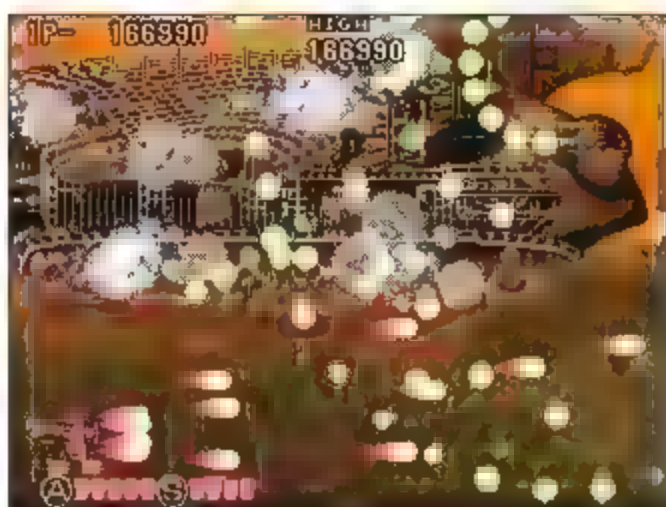
名作シューティングの続編は“テーマ”を一新! P-47 ACES(エイセス)

Text 大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1995年

破壊エフェクトもデカく、ボタンが豊富。煙や爆風はタイピング(ドット絵を市松模様を描く手法)によって透過を表現している



より過激に、派手に!
そのけれん味に意味がある
『P-47』から7年後の1995年に稼働の続編。開発は同じくNMK。主人公機は4機から選択が可能。それぞれ、対空、対地攻撃と移動速度が異なる。前作の第二次大戦ベイスの架空世界から、レシプロエンジン航空機が現役で戦うレトロSF風世界観へと変わった。全8ステージ構成だ。しかし、大ヒットの前作に

地面を撃つだけでスコアがガシガシ入る仕掛けは『作戦名ノグナロク』(NMK)でも採用。スコアアタックではこの地面撃ちこそ最大のキモになるのだ



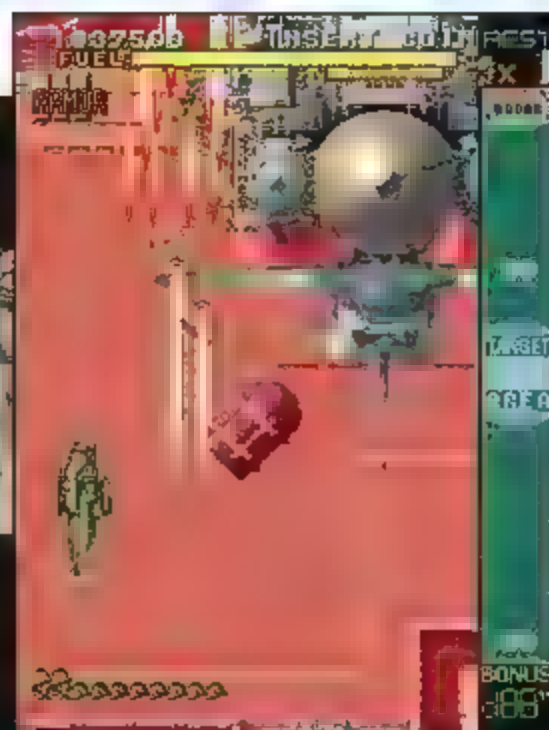
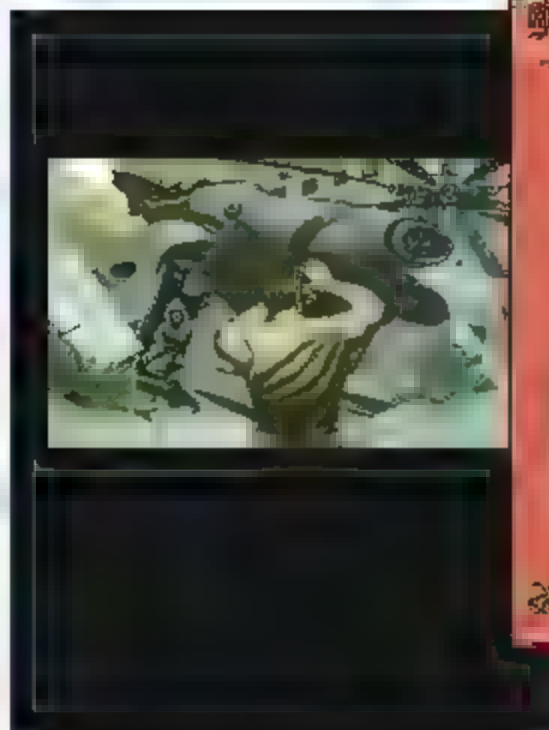
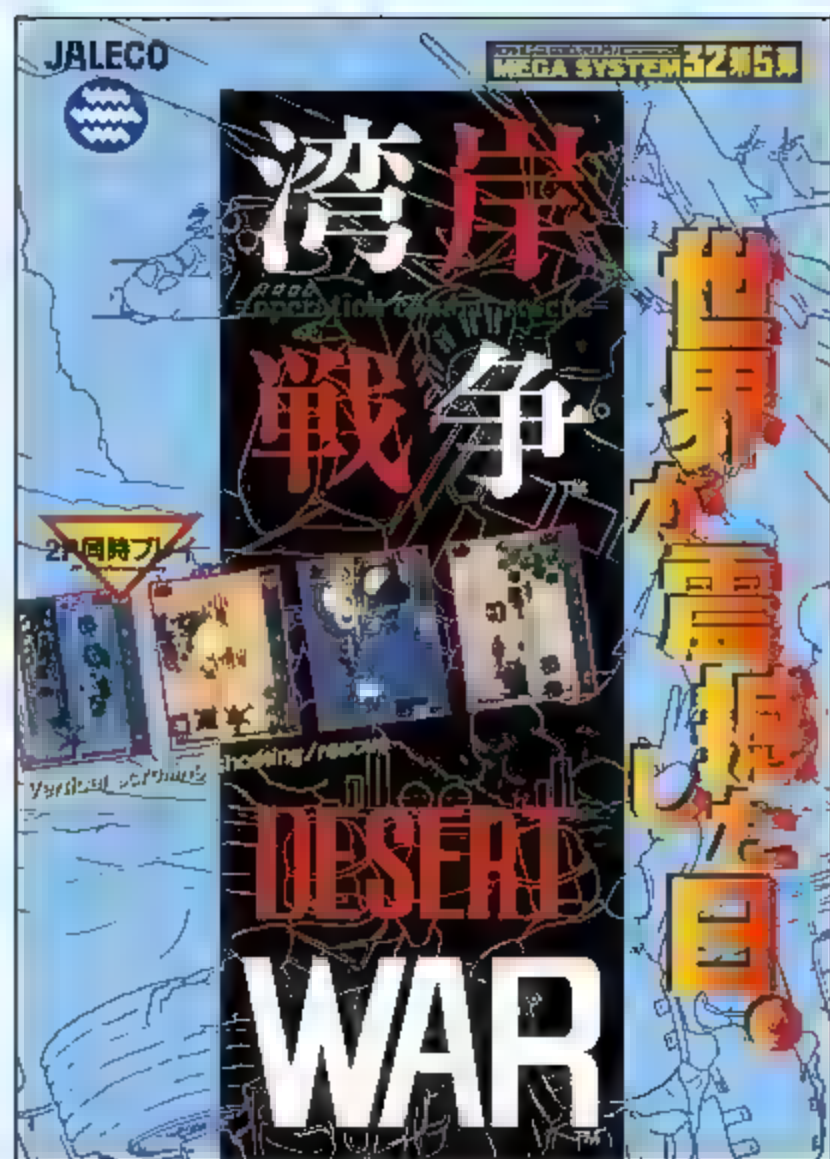
対して、本作は評価が大きく分かれる。もし未体験ならば、本作の稼働ゲーセンを探してでも1クレジットを投じてほしい。ステージ1の序盤から敵の猛攻に戸惑うことだろう。つまり、のっけから激ムズなのだ。その分、パワーアップアイテム(対空、対地共に5段階まで強化)は豊富に出るのだが。しかし、前作とは「全く別もの」で「難しい」の2点だけでネガティブな評価を下すのならちよつと

待つてほしい。シューティングにおけるカタルシスを追求したひとつの形として考えると、全く別の魅力が見えてくるはずだ。

自機はパワーアップをするほどに敵同様の豪快な攻撃を繰り出せる。この時代のNMK作の傾向であるデカキャラ(キャラクターが全般的にデカイ)をガシガシと撃ちまくる快楽と、大量のオブジェクトで表現される破壊エフェクトの心地よさといったら。生き残りたくば、とにかく撃て。

「撃ちまくり推奨」の仕掛けが随所に仕込まれている。そのコダワリは地面を撃つだけでスコアが入るといふほど!

今あらためてプレイすると、このゲームチューニングの過激さは時代の要請に応じてリアルタイムに変化し続けた「望ましいシューティング像」の、あるいつときの証しなのではと思う。職人集団NMKの「これが私たちの提唱するアツいシューティング」というメッセージが伝わるのだ。



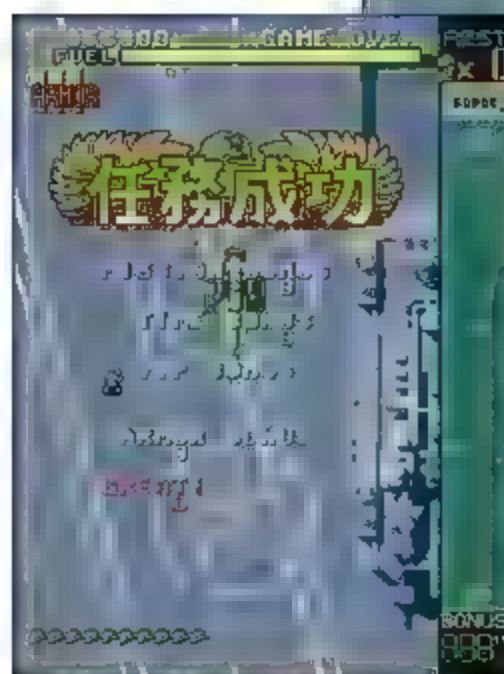
任務は捕虜救出。敵領空に侵入せよ 湾岸戦争

Text 大瀬子ヤエ(大瀬子屋)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1995年

破壊後の建物跡などから捕虜が出現する。周囲の安全を確認してから降下。モタモタしていると収容中に攻撃を食らうこともあるのだ



エリア終端にたどり着くまでに、捕虜を救出できるか？ スクロールは前進一方向のみ。通り過ぎたら戻ることはいらない

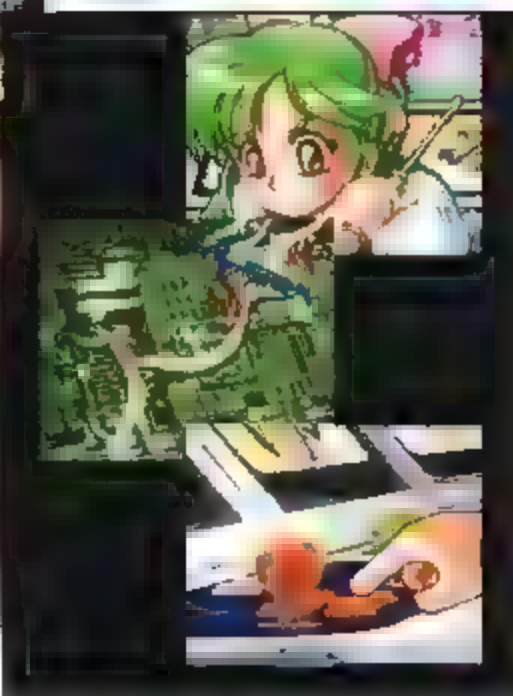
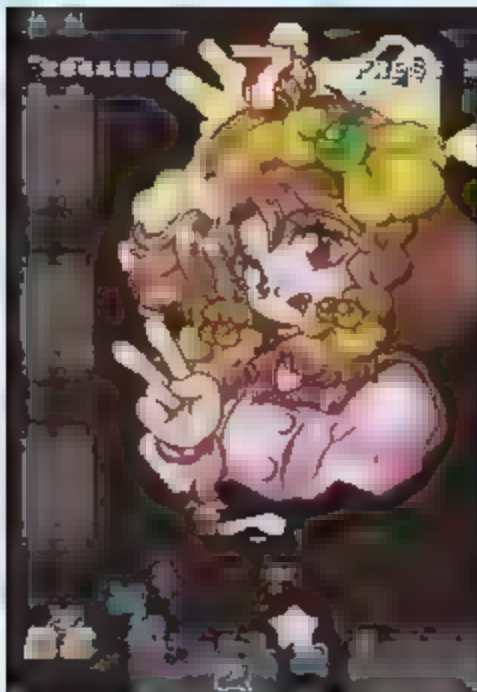
シューティング+救出
進路を拓くために撃つ！

「湾岸戦争」とは1990年に勃発した実在の戦争。ただし、本作は架空世界の「湾岸戦争」。史実との関係はない。軍用戦闘ヘリが自機。プレイヤーの任務は、戦地の敵軍施設を破壊しつつ、自軍捕虜の救出をすること。ステージ開始時に救出すべき兵数が表示。これがノルマとなる……とここまで書くと、ピンと来

る諸兄も多いだろうが、「チョップリフター」へのオマージュを感じずにはいられない。なお「チョップリフター」は1979年の在イラン米国外使館占拠事件の救出作戦をモチーフにしたと言われる。

ゲームは縦スクロールスタイルで進行。攻撃ボタンで地上施設を破壊すると、助けを求める捕虜兵が出現するので、離着陸ボタンで降下して、捕虜兵をピックアップ。そして、道中に数カ所ある自軍ヘ

リポートに着陸して捕虜を降ろす……と、ゲームはマップ終端までそのシーケンスを繰り返す。スクロールはゆっくりではあるが強制的に前方方向に進行（レバー前入れで高速前進）する。また、途中には中ボス相当の巨大機との戦いがあるなど、基本はあくまで縦シュー。ただし、ステージエンドまでにノルマ数の捕虜を救出しなければミスになるので、敵から無防備状態となる着陸は必須となる。この二律背反のスリルが本作の面白さだ。この流れさえ把握すれば決して難しいゲームではない。捕虜救出する順序を徹底的にパターン化、かつ独特の稼ぎを極める面白さから、スコアラーに不動の人気を得ている。独特の稼ぎとは、通称「着陸稼ぎ」と呼ばれるもの。降下時は一部の地形（木や建物）が破壊可能。この行動をひたすら繰り返すだけで何とスコアが大量に入るのだ。燃料制限内にこれでいかに稼ぐかがカギとなる。



ゲーセンそのものがシューティングの舞台 ゲーム天国

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1995年

SS

■セガサターン ■ジャレコ ■1997年6月6日
■5800円 ■推奨年齢 全年齢



ジャレコ天国が
その時代確かにあった

『ゲーム天国』はジャレコから1995年に発売された縦スクロールのシューティングだ。基板はジャレコ・メガシステム32の第6弾。

操作は8方向レバーとショット、ため撃ちも可能なボンバー。登場するキャラクターや設定はジャレコの歴史や90年代までのゲーム場面を凝縮したパロディが詰まった内容。ゲームは全6ステージから構成される。名作のキャラから選択してプレイ、機体により攻撃性能やボイスも異なる。

ゲーセンの女性店員、伊藤由紀が、ゲーム世界を乗っ取ったマッドサイエンティスト・ジーニアス山田と戦うべく、自慢の基板コレクションからジャレコゲームキャラを呼び出した設定。

敵や各機体に搭乗するキャラクターボイスに、当時活躍中の人気声優、かないみか、椎名へきる、西原久美子、千

葉繁、関智一を起用、当時これだけの豪華メンバー起用はアーケードでは画期的であった。

また、ボンバーを撃つたびに演出イラストが出現するモコなどアニメファン層にも話題となり、家庭用移植時にはアニメビデオまで作られ、ジャレコ系萌えゲーの小さなブームを生んだ。

ゲーム内の演出やセリフも80、90年代の流行語やゲーム・アニメの名言が多用され、ゲーム内はパロディ要素満載、ジャレコ製筐体やゲームが多数登場、どさくさに紛れて他社のゲーム(……に似たキャラクター)も出てたりする。出現アイテムのナスに棒が刺さった「棒ナス」、連続して取ると48050(ジャレコ)点が出るなど、スコアも相当インフレし桁が多い。後半はいわゆる弾幕系の強烈な攻撃が加速し1コインでクリアするのは相当困難。

通常ゲームとは別に、時間制のタイムアタックモードも

ある。そちらは3分間で何点出せるかを競う。時間内なら何度ミスしても良いし2人プレイも1コイン。限界得点を目指しハイスコア争いも熾烈だった。

発売当時、両替機、腕相撲ゲームや大型筐体など、ゲーム内にも登場する筐体を実際にゲーセンで稼働している中で遊ばれていた『ゲーム天国』。後にセガサターンに移植され、プレイステーションでは続編も発売され、少しずついじられながらも、今でもそれらを遊ぶことはできる。だが、ゲームに描かれた筐体に囲まれた場所でのプレイは、もうできる機会は少ないだろう。

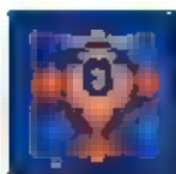
本作を遊ぶとき、ジャレコの歩んできた時代と、今は廃棄され天国へ旅立ったゲーム筐体たちの活躍したシーンが鮮やかによみがえり、ゲーム画面の中に再現される。いつか聞いた「駄・ジャレ」達が詰まったジャレコ天国が確かに存在していたのだ。

選ばれしジャレコ戦士たち!

あのキャラたちが堂々集結、ジャレコの名作だけど基本は「駄ジャレ」なのだ。半分以上他社のネタだったり当時のネタだけど今見ても笑えます。



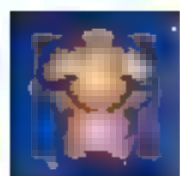
『エクセリオン』より
FIGHTER-EX
(ファイター イ エックス)



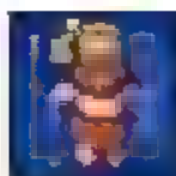
『プラスアルファ』より
プーペラ



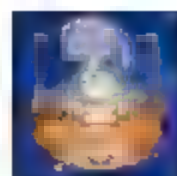
『フォーメーションZ』より
Z-DYNE MK II
(ゼットダイン マ クツ)



『ぶたさん』より
ぴぐ



『モモコ120%』より
モモコ



『フィールドコンバット』より
GENESIS3
(ジェネシス・スリ)
※セガサターン版追加キャラです

STAGE 1 ゲーセン・ ワールド

ゲームセンターが舞台のステージ。ゲーム筐体の並ぶゲーセンの店内が戦いの舞台。ジャレコ製筐体や両替機などが続々登場



STAGE 2 クレーン・ ワールド

ジャレコも販売していたクレーンゲームの面。ぬいぐるみが敷き詰められたステージのボスはかわいいけど凶暴。ナスをキャッチできるか?

STAGE 3 シューティング・ ワールド

シューティングらしい普通のステージ? 鮮やかな宇宙背景と早いスクロール。どこかで見たような敵やロボが登場し、攻撃も演出も容赦ない



STAGE 4 ドライビング・ ワールド

ドライビングワールドはレーシングゲームだ。スピードは競わないが、走る車が攻撃してくる。さまざまなゲームのパロディの中には、あの筐体も

STAGE 5 レトロ・ ワールド

懐かしのブロック崩しインベーダーなど70年代ゲーム中心のパロ。敵が荒いドット絵で登場するなど演出も凝っているが、元ネタが占すぎ?



STAGE 6 ポリゴン・ ワールド

最終面は90年代に流行の(まだカクカクの)ポリゴン描写や、ゲーム基板の限界に挑む無謀でデタラメなキャラクターの乱舞演出が満載

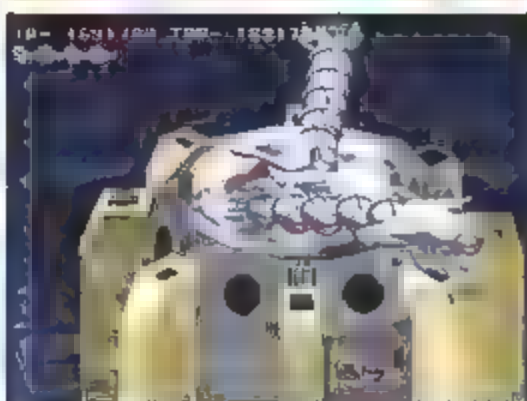
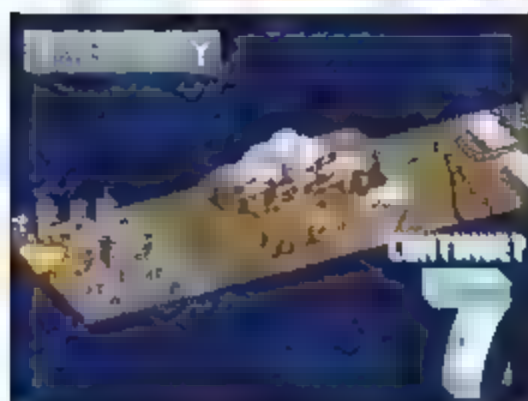
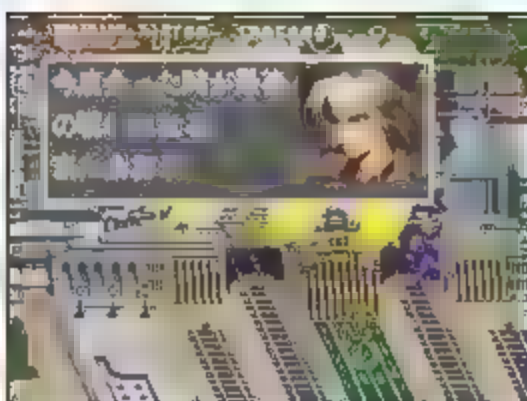
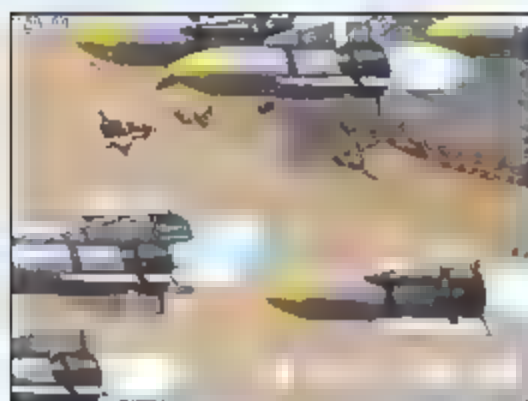
セガサターン版 追加 STAGE 1 カラオケ・ ワールド

ゲームキャラが歌うステージ。歌詞の一字一句が敵として襲いかかる。フルコーラスで聞くと、攻撃の手を止め、ひたすら避ける試練が待つ



セガサターン版 追加 STAGE 2 家庭用ゲーム・ ワールド

この頃家庭用ではやってた恋愛シミュレーションやRPG、ここまでやっちゃ怒られないか的な内容の基本パロディ面、これもサターン版限定



対空・対地攻撃で激戦区を突破せよ!

セカンドアース グラティア

Text-ジストリアス(フリーライター)

AC

■アーケード ■ジャレコ ■1996年



アイデア&ビジュアル 我が道を行くジャレコ道

自機は機械の龍で頭部にさえ攻撃を受けなければ完全無敵の「天聖龍」に、全方位攻撃可能なロボットシューティング「サイバトラ」など、ジャレコのシューティング作品は豪快なアイデアが光る。ビジュアルやサウンドで人気を博したコナミやナムコ、高難易度がマニアを引き付けたアイレムや東亜プランなどの作品と比べると、ジャレコの魅力は「独自性」だと思う。

独特の横スクロール視点。対空・対地攻撃を使い分ける戦術性も斬新だ



本作は横スクロールシューティングだが、まず目に飛び込んでくるのは、まるで絵巻物のように戦場をななめ上から見下ろしたような独特の視点。近年では「赤い刀」などで知られるハーフトップビューを採用した本作は、丁寧に描かれた町並みや自然を見下ろす、縦スクロールシューティングのような趣がある。

主人公の年齢層は高め。軽妙なやりとりは、ちょっぴり漫才チック



け、従来の横スクロールシューティングにはない、新機軸の戦術性を持たせた(※)。斬新なシステムに身構えてしまいかもしれないが、実際はシンプルなおかげで、手頃な難易度になっている。また、個性豊かなキャラクターもめじる押し。デモシーンでの「不敵なおっさん敵幹部VS血の気の多い主人公」による暑苦しい口喧嘩デモは、どこか80年代ロボットアニメ風で、「ゲーム天国」で見せた「萌えのジャレコ」と真逆のベクトル。美形ライバルや美少女オペレーター、ロボットに変形する戦闘機など、ゲームファン以外にもウケそうな要素もあるが、それらも霞んでしまうほど、あえて濃い中年キャラを大勢導入……ブランドイメージにこだわらず、さまざまなジャンルに挑戦し続けたジャレコらしい演出だが、世代や流行に振り回されない雰囲気作りもまた、ジャレコの「独自性」のひとつだったのかもしれない。

※ 本作と同年 サウルスから発売されたネオジオCD用ソフト「超鉄ブリキンガー」も、同じハーフトップビュー視点や対地攻撃システムを採用している。ほかにもプリレンダリングCGによる変形メカなど、不思議と共通点が多い。

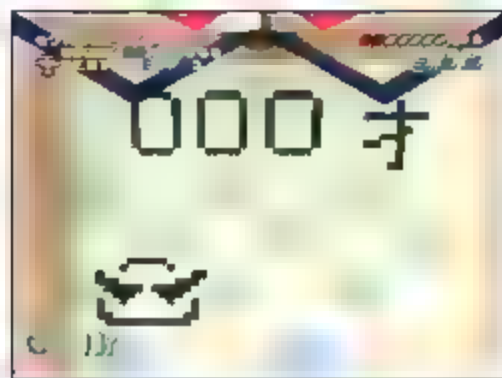
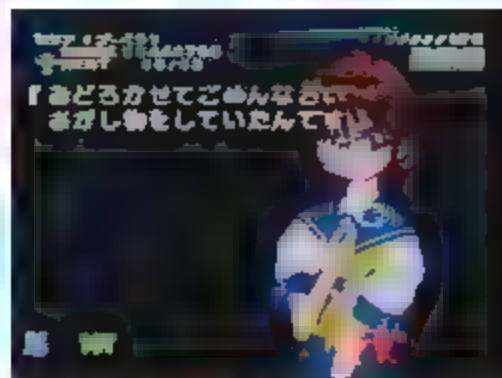


ファン感涙お祭りゲー、再び! GUNばれ!ゲーム天国

Text=有田シュン(シティコネクション)

PS

■プレイステーション ■ジャレコ
■1998年3月19日 ■5800円



楽しければそれでいい!
暴走するサービス精神!

装いも新たに『GUNばれ!ゲーム天国』と生まれ変わった本作をプレイする前に、まずプレイヤーが用意するのは1P用コントローラ。そして2P用のガンコン(※)である……ガンコン!?

そう、本作は1P側が従来のシューティング同様自機を操作する一方、2P側はガンコンで画面上の敵を撃ち落とすという、世にも珍しい縦シューとガンシューが融合したハイブリッドなゲームに仕上がっているのだ。

むろん、1人用でもプレイはできるのだが、2人同時プレイを前提としているのか全体的に敵の攻撃は激しめ。見た目はおちゃらけてるけど、中身は骨太という実にジャレコらしいシューティングとなっている。

さらにセガサターン版での追加キャラに加えて、『シネイコネクション』のクラリス、

『モモコ120%』のモモコの妹・さくら(姉妹の名前を並べてみると……)がプレイヤーキャラとして参戦。前作をやり込んだファンも、新鮮な気持ちでプレイすることができるはずだ。

前作までとの違いは特徴的なゲームシステム、登場キャラクターだけでなく、本作独自の要素として、ゲーム本編で稼いだ得点を消費することで自機のパワーアップや残機の追加、さらに登場キャラたちによるラジオドラマ風のボイスドラマや、新作アニメムービーを鑑賞することもできるのだ。出演する声優はかないみか、椎名へきるに西原久美子など、90年代声優ブームを盛り上げた女性声優陣。彼女たちによるキャピキャピで萌え萌えな演技は必聴! 対する男性声優も負けではない。前作に引き続き千葉繁、関智一、大塚明夫と名前を聞くだけでも体温が2〜3度上昇しそうな熱いキャストに加え、大塚芳忠、山寺

宏一も新たに参戦。この濃すぎるメンツによるボイスドラマ、アニメムービーを一気に見ると、本気で体力を消費してしまうので、適度な休憩を入れつつの鑑賞を推奨する。じっくりひとりで攻略する

もよし。声優目当てに、ゆる〜くチートプレイを楽しむもよし。仲間と一緒にワイワイ遊ぶもよし、といろいろな楽しみ方ができる本作。まさに往時のゲームセンターのように人それぞれの楽しみ方ができる、懐の深いゲームなのだ。



スアージュ3ではワイヤーフレームで有名なキャラが続々友情出演(?)

※ガンコン プレイステーション専用の銃型デバイス。現在主流となっている液晶ディスプレイなどには非対応のため、使用する際にはブラウン管テレビなどの旧式モニターが必要となる。



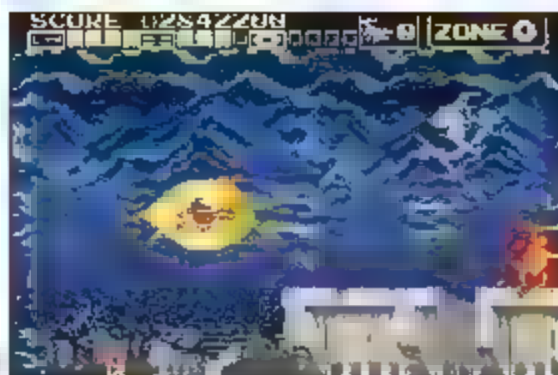
キミは知っているか!?
『R』という『ダライアス』を!!

ダライアスR

Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)



- ゲームボーイアドバンス
- パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン
- 2002年12月13日
- 4800円



アドバンスにこんばんみ!
異色と言える移植作!!

2000年に海外企業に買収されて社名をパシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパンへと変えていたジャレコから2002年に発売された『ダライアスR』は、横シューティングの名作中の名作『ダライアス』シリーズの名を堂々と冠する問題作。『ダライアス』は現在までコアファンを獲得しているカリスマ的人気シリーズであり、発表された当初は大きな期待をもってファンに迎えられたはずの本作『R』であったが、その評判は決して芳しいモノではなかった。

まず、『ダライアス』といえばゲーム史に残る神コンポーターとして知られるOGR氏作曲の名曲をはじめとした過去の楽曲がアレンジされて収録されているものの、それぞれ「何かが違う」。筆者はサウンドに関して専門家ではないので、その違いを専門的な

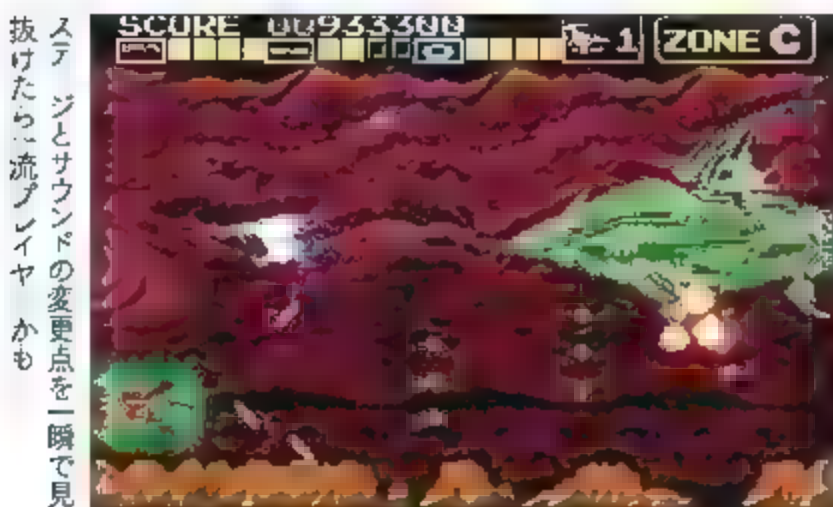
語句を交えて説明するのは難しいのだが、ひと言で言えば「戸惑いを隠せない」。謎が謎を呼ぶアレンジに加え、世界観を無視してステージとサウンドを入れ替えてみたり、そもそも原曲メロディにあるはずのサビがない、など驚きの仕様が連発。アレンジヤーの意図は感じられるような気がするのだが……。

難易度はステージ1が最難関との評判もちらほら。特に背後に回った敵の近距離攻撃はまさに初見殺し（というか初見じゃなくても死ぬる嫌らしさ）。まじでビビる大木。そしてメツチャ大木な当たり判定にも悩まされてしまうこと間違いなし。

ただし、ステージ1のパワーアップアイテムをきちんと回収＆ノーミスでクリア後、ショットが順当に強化されるステージ2以降は割と普通に楽しめるし、イージーモードにすればさらに快適。オート連射など、携帯ハード移植ならではの好システムも見受け

られる。携帯機の移植作として考えれば普通といえば普通の出来。

『ダライアス』をリアルタイムで体験し、人生観まで変わってしまったような層に訴えかけるようなクオリティでなのは確かだが、それをすべての冠作品に期待するのはそもそも間違いだという気もする。内容は十分に佳作と云っていいレベル。だけどステージ1の難易度だけには目をつぶってシリーズ!



ステージとサウンドの変更点を一瞬で見抜けたら一流プレイヤーかも



ジャレコ レトロゲームミュージック コレクション



【収録内容】

アーガス
バレットリック
P-47
プラスアルファ

EDF

P-47 ACES
湾岸戦争
キメラビースト
各アーケード音源収録



ArcadeDisc In JALECO -ACTION-



【収録内容】

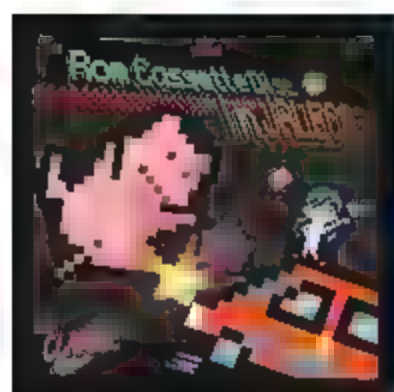
ノーティボーイ(※1)
ボンナノレーマー(※1)
ブループリント(※1)
カメレオン(※1)
パフレルターン(※1)
シティコネクション
モモコ120%
忍者じゃじゃ丸くん
VSシステム

サイキョク5

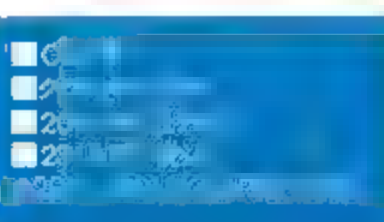
ふたさん
銀河任侠伝
魔魁伝説
各アーケード音源収録

【ボーナストラック】

じゃじゃ丸ボンゴーン



Rom Cassette Disc In JALECO



【収録内容】

シティコネクション
ザ・ロード・オブ・キング
フォーメーションZ
フィールドコンバット
忍者くん
忍者じゃじゃ丸くん
じゃじゃ丸の大冒険
西遊記ワールド
燃えろ!!プロ野球
エスパイ隊
妖怪倶楽部
バイオ戦士DAN
マジックジョン
ブラスマール
アーガス
各アーケード音源収録

今から聴こう! ジャレコサウンド

近年、ジャレコゲームの音楽が続々と復刻されている。コンシューマからアーケードまで、味わいのあるサウンドを堪能しよう。

Text 編集部



ArcadeDisc In JALECO -SHOOTING-



【収録内容】

エクセリオン(※1)
D-DAY(※1)
フォーメーションZ(※1)
フィールドコンバット
アーガス
バレットリック
エクセリオン
P-47
天聖龍
プラスアルファ
EDF
サイバスター
キメラビースト

P-47 ACES

湾岸戦争
ゲーム天国(※2)
セカンドアース グンティア
各アーケード音源収録

【ボーナストラック】

P-47 THE FREEDOM FIGHTER
デモ音源
天聖龍 デモ音源
キメラビースト デモ音源
湾岸戦争(元タイトル)コンバットレスキュー作戦
デモ音源



Rom Cassette Disc In JALECO Remix



【収録曲】

「shakticat」シティコネクション
「yokai club」妖怪倶楽部
「Battle 8 bit」フィールドコンバット、フォーメーションZ
「Magic」マジックジョン
「忍びの道は険しいでござる」忍者くん、忍者じゃじゃ丸くん、じゃじゃ丸の大冒険
「Lonse of dream」ザ・ロード・オブ・キング
「25 Color Twilight」シティコネクション
「Woi Hague」アーガス
「2081」バイオ戦士DAN
「Circus Monkey」西遊記ワールド
「JALECO Medley」ジャレコオールスター
「幸せな日々の重力 ～Luluby for Memories of Adventure～」エスパイ隊
各アレンジ曲収録

※1 ゲームプレイBGMの収録です

※2 ボイスは含まれません



【アルカード】写真協力=アミューズメント通信社

ジャレコの 未発売ゲーム

第3章

ジャレコの長い歴史の中には、正式リリースされことなく消えていった幻の作品も数多く存在する。ここに失われた歴史の一部を公開しよう。

アルカード (ALUCARD) は、ドラキュラ (DRACULA) の逆読み。1985年の展示会のジャレコブースで『アルカード』として発表された本作は、善と悪との戦いを描いた、ミステリアスな雰囲気、縦スクロールシューティングだ。

前方からくる敵を撃ち落とし、まとわりつく敵をレバー操作で振り払うといった内容だ。翌年にゲームシステムはそのまま、プレイヤーキャラクターが天使に変更され『マイティエンジェル』として再び展示会などに出版されたが、最終的には発売される

ことなく、幻に終わっている。

ちなみに当時ジャレコブースでは社名の入ったマリモのような小さなマスコット (通称: ジャレコ虫) を来場者に貼りつけて販促を行うことなどが話題になっていた。

MIGHTY ANGEL

マイティ エンジェル

モノクロームの空間に
光るマスフラッシュ!!
呪われた世界から脱出し
光を取り戻せ!!

悪魔の力によって閉ざされた空間を、かわいい天使が次々に打ち破っていくシューティングゲーム。天使の武器「MSキャノン砲」をパワーアップパーツで強化し、エネルギーフラッシュで敵を一撃!! 天使に取りつく敵は、レバーを左右に動かして振り払う! 様々な要素を盛り込んだミステリアス シューティング!!!!

アルカード

AC ■アーケード
■ジャレコ
■1985年 AMショー出展
※未発売

マイティ エンジェル

AC ■アーケード
■ジャレコ
■1986年 AMショー出展
※未発売
Text=小山羊之 (A.M.P.GROUP)



ゼロ戦

AC ■アーケード ■ジャレコ
■1987年 ロケテスト
※未発売

タイトルが変遷を重ねた作品

ジャレコが発売を目指したが実際に出る事はなかった幻の縦スクロールシューティング。開発時そして1987年頃から幾度か行われたロケテスト段階において、タイトルが『暁』→『ブロックバスター』→『BOMBS』→『ゼロ戦』と変遷したという。開発元はエイコム。

Text 小山羊之 (A.M.P.GROUP)

— 327 —

拡散ミサイルが勝利の鍵だ！
デスファイター 最後の戦闘機

AC

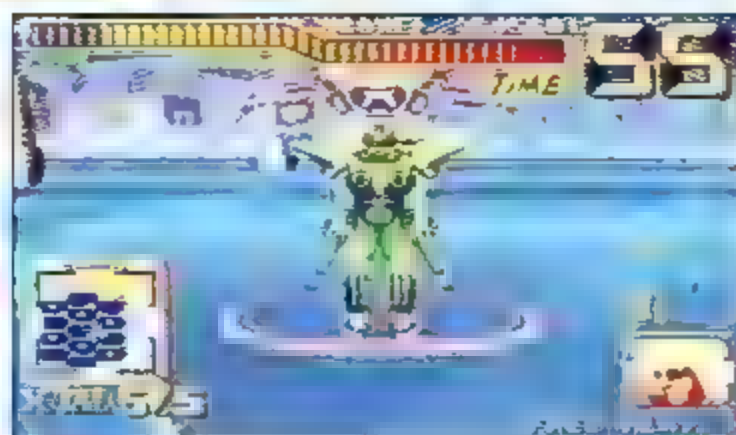
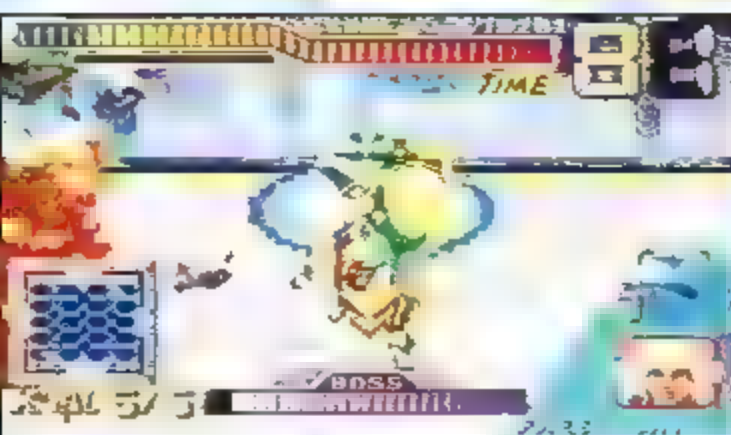
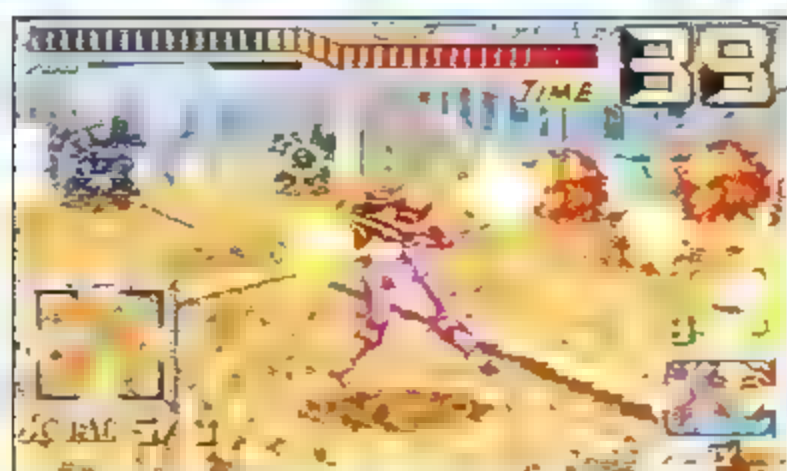
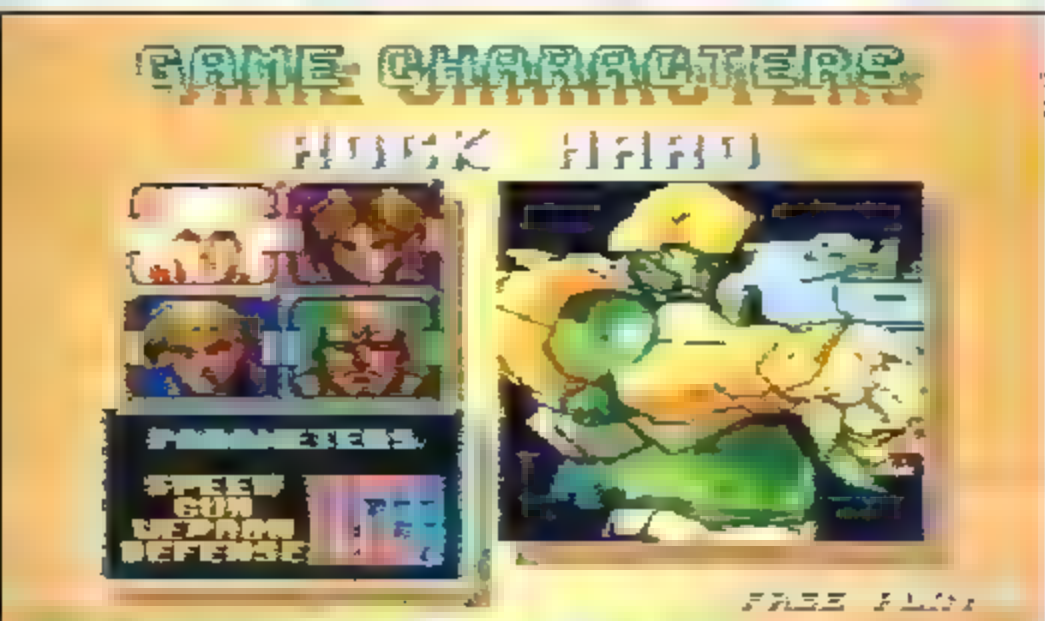
©JALECO LTD.

アーケード基板・メガシステム32の性能をフルに使った疑似3Dアクション。完成を目前にしながら、とある事情でお蔵入りとなってしまった……。

早すぎた!? 3Dメカアクション ソリッドブレイド

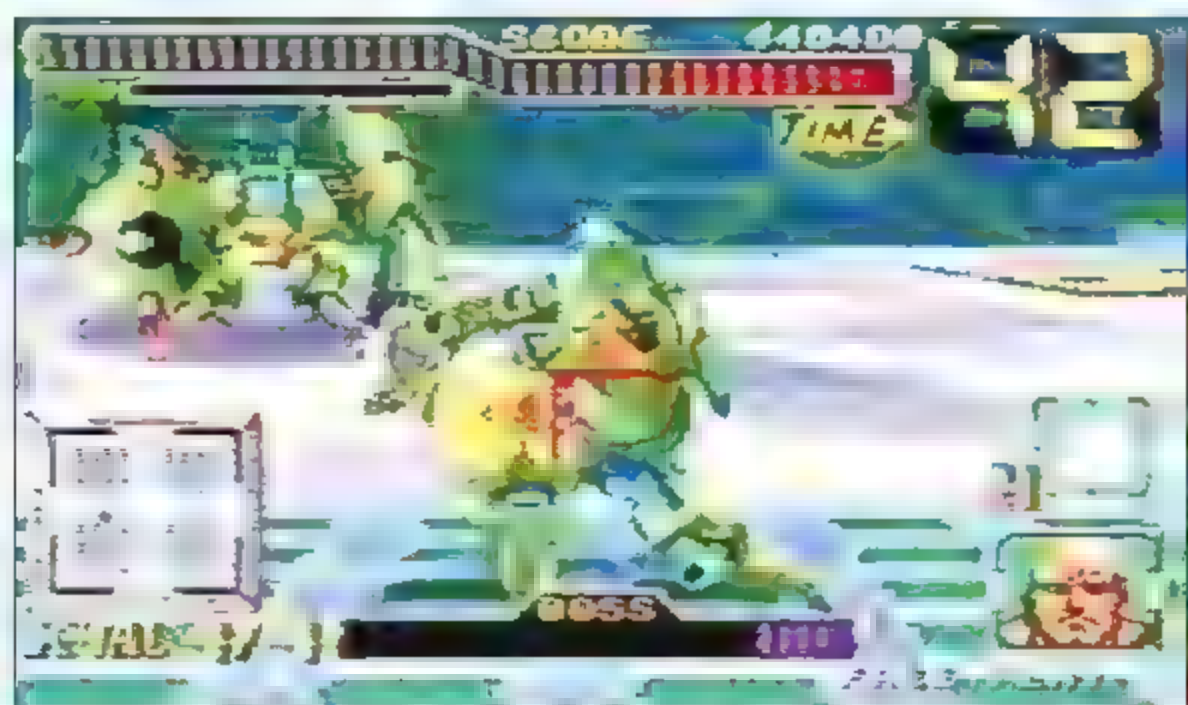
Text=有田シュン(シティコネクション)

AC ■アーケード ■ジャレコ ■1993年頃開発 ※未発売



時代の転換期に生まれた不遇の3Dアクションゲーム

メガシステム32は、ジャレコの技術の粋を結集した基板だ。本作は、その性能を駆使して開発された疑似3Dアクションゲーム。巨大メカが高速でバトルを繰り広げるといふ力作だったが、メガシステム32に初期欠陥があったため、ロケテストまで行われながらも発売中止となった。某人気ロボット3Dアクションにも通じるコンセプトもあっただけに残念。



バーチャル世界で
超高速のバトル!!



かつてロケテストのみで終わってしまった幻のタイトル『キメラビースト』。現在、正式リリースに向けて企画進行中という本作を、総力レポート!

敵を喰って進化する異色のシューティング! キメラビースト

Text=有田シュン(シティコネクション)



■アーケード ■ジャレコ ■1993年 ロケテスト
※未発売

謎の宇宙生物となって 惑星を侵略!

敵を食べてパワーアップ、もとい進化していくグロイ宇宙生物が、宇宙の彼方の惑星で生存競争を繰り広げるシューティングなんて……実はあるんです。

というわけで、1992年末〜1993年春にロケテストまで行われながらも、正式リリースには至らなかった幻のタイトルがこの『キメラビースト』だ。冒頭でも述べたが、本作最大の特徴が、「敵を

食べて進化、巨大化する自機」である。

謎の宇宙生命体イーターが、原始時代の地球に似た惑星に飛来したところからゲームはスタート。くグロテスクな外見のイーターを操り、プレイヤーはその惑星を侵略することになるが、そこでプレイヤーが行う行動は、「ショット攻撃」「ため撃ち」そして口を伸ばしての「捕食」である。

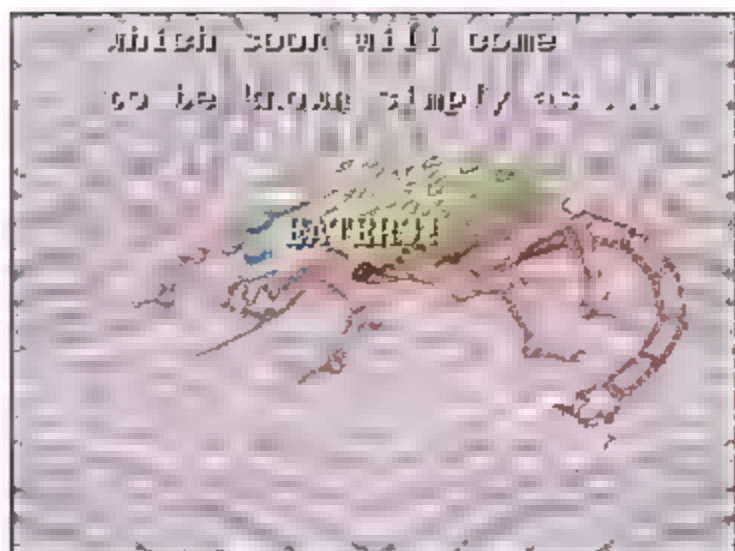
大半の敵は捕食対象であり、イーターは敵キャラを食べることで進化、もといパワーアップしてい

く。進化には、体表、しっぽ、本体から伸びる巨大な副腕(アーム)といった外見を大きく変えるパターンと、メインショットの変化、サブショットの追加、オプションの追加など攻撃手段を変えるパターンの2種類が存在。さらに、各パターンとも複数の形態が存在しているため、その組み合わせはほぼ無限大だ。

また、イーターの攻撃手段はショットだけではない。実はイーター最大の攻撃が「しっぽ攻撃」である。メインショット、サブショット、口と前方に撃ち込む攻撃手段をはるかに上回る攻撃力を誇るしっぽをいかに使うかが本作の肝とも言える。しかし、しっぽを敵に当てるためには敵にお尻から接近しないといけないというリスクもある。そんな具合に進化パターン、攻撃手段など数多く用意された選択肢の中からプレイヤーは、自分に合った攻略法を見つける必要に迫られる。つまり、自由度が異常に高い、ということである。



自機も敵も基本的に生物だ。生物同士の生存競争を再現したとも言える一風変わった作風のシューティングだ



このグロテスクなエイリアンこそが自機・イーターだ。どう進化させるかはプレイヤー次第

進化の5大要素

敵を捕食して進化するイーター。
部位ごとに進化パターンを大解剖してみよう!

●ホディ系

イーターの本体が進化。初期形態のノーマルボディの他、キャンサー状態でスケイルを獲得する等の条件でミューティション化。複数の誘導弾を発射できるため撃ち攻撃が可能になる。

●オプション系

イーターの攻撃力や防御力を強化する。自機に従う小さな分身・チャイルド、本体から巨大な腕を生やすロングアームの2種類。いずれも敵弾の打ち消しと攻撃が可能。

●テイル系

後方に攻撃可能なパーツ。進化すると攻撃力が上昇。ソーンテイル、ポイズンテイルのほか、ホーミング攻撃する分身を発射できるファットテイルが存在。

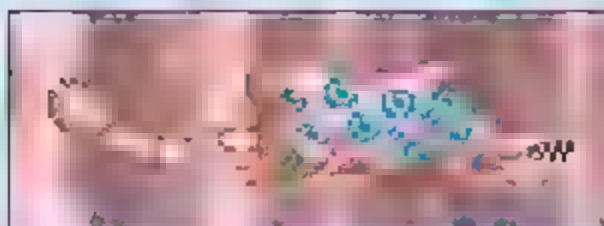
●シェル・スケイル系

イーターの防御力を強化し、一定ダメージを無効化するパーツ。昆虫、貝、爬虫類からは甲羅、甲殻といったシェル系。魚類、爬虫類からは鱗のスケイル系に進化。

●ソーン系

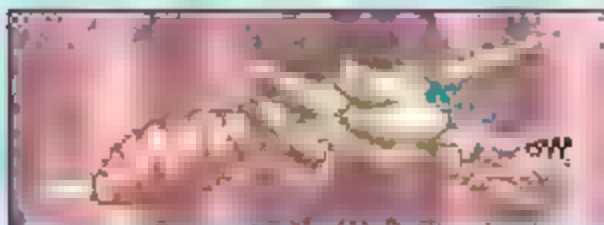
メインショットを強化する補助パーツ。シェル系を装着中に入手すると、レザ攻撃が可能になる。シェル系パーツを失うと、一緒に喪失してしまう。

大きく育てよ〜! イーター、捕食とその進化のすべて



ミューティションボディ +ポイズンテイル

ため撃ちで追尾弾になる無数の複眼が浮かぶ不気味な見た目と、最強の攻撃力を誇るしっぽの組み合わせ



シェルアームボディ(爬虫類) +ファットテイル

甲羅を持つ爬虫類を捕食することで装備される一定の耐久力を持つボディと、蜘蛛を思わせる尻尾の組み合わせが異様



キャンサーボディ+ロングアーム+ ポイズンテイル

ロングアームは敵弾を相殺し、同時に弱い攻撃力でイーターを守る追加装備だ。キャンサーボディはレバーの入力方向と逆側へ炸裂弾を発射できる



シェルアームボディ(昆虫類) +チャイルド+ノーマルテイル

いわゆるオプション装備のチャイルドは、敵弾に当たると消失してしまう。敵の弾幕を防ぐ使い方も可能だ

そして、イーターは
進化する……!

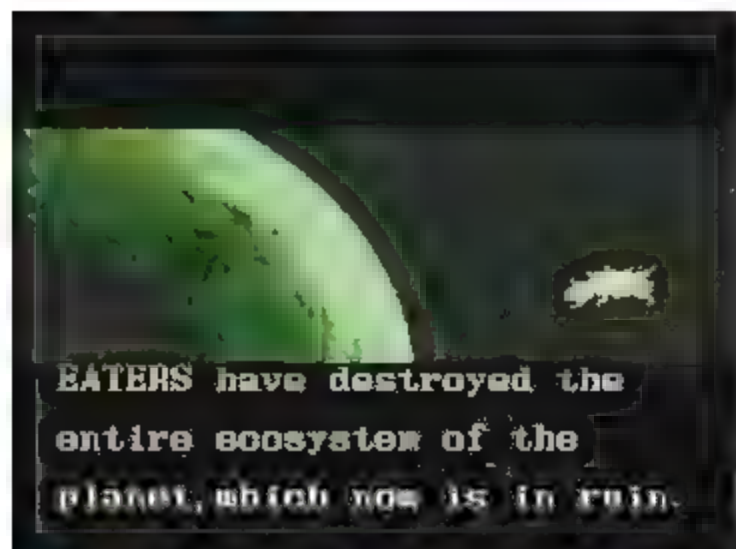


ゲーム終盤の舞台は人類の都市。イーターから核施設を守るべく人類も必死に抵抗する

壮大なゲーム叙事詩
それが『キメラビースト』だ!

ステージ構成も微生物サイズから、ミサイルや核施設などが存在する人類の世界までバラエティ豊富。最終ステージではクリア方法によって、エンディングがグッドとバッドに分岐する。生態系の最底辺から頂点までを体験できる本作を例えるならば、「ゲーム叙事詩」といったところだろう。

開発された当時はロケテストが行われたのみで、正式リリースに



2種類のエンディングは、非常に考えさせられる内容だ

は至らなかった本作だが、現在、当時の企画者である廣山参也氏(ひろやま さんなり)を中心に正式リリースに向けて調整が進められている。1日も早く全国で本作がプレイできる日が訪れることを期待したい。



右のポスターは、部店舗でのイベント稼働に合わせて熱心なファンが自作したもの
イラスト 櫻華/制作 ゲームセンターアノポリス

『キメラビースト』企画書

生物の進化をパワーアップという形でゲームシステムに取り込んだ本作。その方向性が明確に示されている企画書を、一部だがここに公開しよう。

C-1

当企画は全8面構成の二人同時プレイ可能な、強制スクロール横スクロールシューティングゲーム（脱離無し ライブ制）「キメラビースト」です

企画にある要素

- ①従来のパワーアップシューティングでの取れないアイテム取得（敵がアイテムを出す。空中に落ちるアイテム。等）これらがプレイヤーのハマリ度と楽しさをさせている
- ②それがリアル路線のシューティングであれば素晴らしいです。
- ③そこで斬新で納得できるパワーアップ方を採用しました。

セ ルスポイント

- 一 自機も敵も生命体である。
- 二 敵を捕食し、DNAを取り込むことでキメラ化し進化していく自機
- 三 生命体あふれる おどろましいまで美しいグラフィック。
- 四 自機が進化、変体することで、視覚に訴えかけるパワーアップ形態。
- 五 様々な食物連鎖系を破壊していくドラマ性

自機のコセプトとストーリー

“奴等”はいつの間にか現れた！
突然変異により誕生した地上最強のビースト。
“奴等”は、他の生物を喰うことでDNAを吸収し、その生物の特徴を融合できる！
“奴等”は貪欲な純粋さで、この世界の生態系そのものを破壊していく。

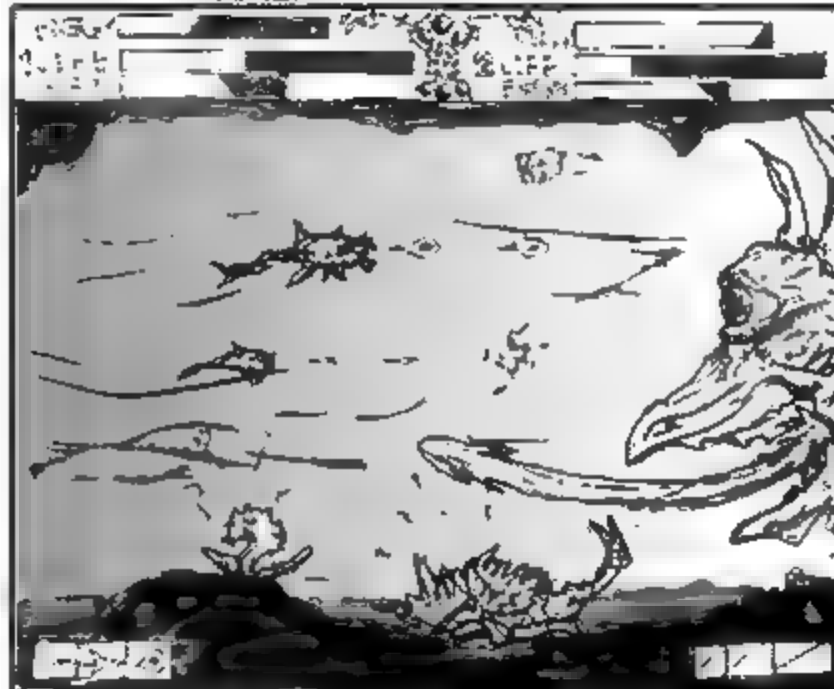
その先にあるものは、一体なんなのか？



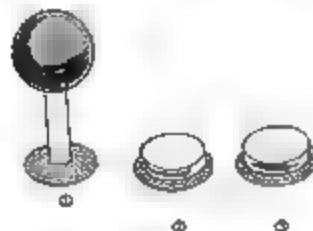
自機 基本形態イメージ

C-2

下は当企画の両面構成です



- 操作系
- ①八方向移動レバー（自機移動用）
 - ②攻撃ボタン（通常弾 パワーアップ弾）
 - ③捕食ボタン（エネルギーフルの場合に特殊攻撃）



移動時の接触について

ダメージを与えるべく設定された地形以外の障害物および地面、天井には触れてもダメージになりません。

自機の生態

C-3

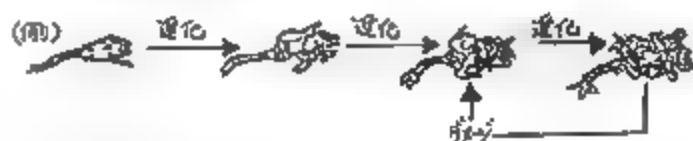
- ①基本的に敵すべてを捕食できます。最大三種の敵の特徴を併せ持つことが可能。（ボタンで口を伸ばし敵を喰う）（スピードアップは、別として数えます）



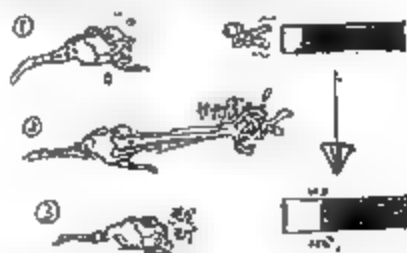
- ②中型、大型の敵はある程度のダメージを与えれば、捕食出来ます。（大型の敵の肉は喰いちぎる）



- ③現状よりも強く変体することしかできません。（敵の攻撃を受けると前の形態にもどる）



- ④体力回復は捕食の度に出来ます。（敵の種類によって回復度は異なる）



C-4

自機の攻撃

- ①自機は口から強力な炎を吐きかけて攻撃します（敵は捕食する。速射可、両面上に4発まで）



- ②自機の口はあらゆる敵の攻撃から自機を守ります（無敵）（敵にぶつかることで敵を倒すことも出来る）



自機、特殊攻撃

通常時 バーストサンダー
（一定時間、捕食しないでいると体内電気が蓄積、放出することで両面内の敵にダメージを与える）



その他にも捕食した敵によっては特殊攻撃も進化します。



Profile ● 1966年生まれ。1991年、ジョルダンにアルバイト採用されゲーム制作をスタート。以降さまざまなメーカー、開発会社にて多数のゲーム制作にかかわる。代表作は『64番街』(企画・調整)、サテラビュ―シリーズ(デザイン・調整)、エネミーセツト、調整、『クムノドラゴン外伝』(企画、レベルデザイン)など。

廣山泰也

Yasunari Hiyama

特別インタビュー 『キメラビースト』 を作った男

ロケテストからおよそ20年。まさかの正式リリースが決定し、再起動に向けてプロジェクトが進行中の『キメラビースト』。企画を手がけた廣山氏に、本作のルーツ、開発裏話を伺った。

Interview=

吉川延宏、有田シュン(シティコネクション)

波瀾万丈の半生から生まれた！ 『キメラビースト』誕生秘話

まずは、ゲーム業界に入られたきっかけからお聞きしたいと思います。

廣山 高校中退後、親から家を出されて極貧のひとり暮らしを始めたんですが、その頃にゲームセンターで『スペースハリアー』に出会い「これは実写ゲームか！」と驚いたのがゲームに衝撃を受けた最初の経験ですね。また当時、友達の家でファミコンを遊んでいるうちに、ゲームって面白いなと思ってアルバイト代をためて自分もファミコンを買ったんです。そこから怒涛の24時間ゲーム漬け生活が始まりました。ただ、やはり定職につかなければならないという思いもありましたし、ちょうど友人と「俺たちが考えたゲームのほうがいいくない？」っていう話をしていたというところもあり、ゲームデザイナーという仕事とゲーム業界に興味を持つようになって、カネコやホット・ビー、あとは鈴木裕さんに直接企画書を送りつけて無視されるという日々を送っていました。そのうちに実家の九州に戻ることになってしまっ、今度は長崎県にあるテクノソフトへ面接に行ったんですが、そこもだめで結局また東京に戻って仕事を始

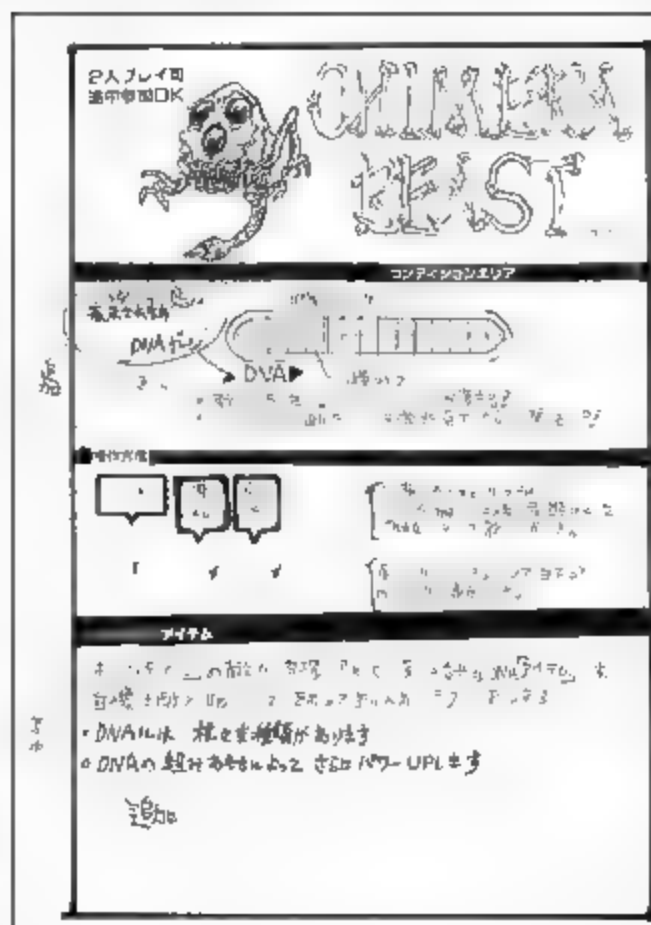
めることにしました。その時、仕事を斡旋してもらった先がガラス工場のタコ部屋で、何人もの外国人と共同生活を送るはめになったんですが、空気が悪過ぎて肺気腫を患ってしまったんです。その時に医者から、あと10年もてばいい」って宣告されて……。

いきなりハードモードですね……。

廣山 それで「楽しく生きよう」と思うようになって、親に「俺、死ぬから30万円だけ貸してくれ」って金をもらって、ホームレスみたいな生活を送りつつまたゲーム会社を受けまくってようやく一社受かったんです。でも、その社長がいきなり「高校中退なんて採るな！」って言い出して内定取り消しになっちゃったんですよ。まあ、その後ジョルダンにデザイナーで受かったんですけどね。そこで少しずつ勉強している時に、とある金曜の夜、来週の月曜に『ウィップラッシュ』を作ったクライアントのディレクターが来るから、縦シューの企画をまとめといて」と丸投げされたんです。それで土日考えたのが、「アウトゾーン」みたいなゲームに経験値による強化要素を入れて、キャラは「宇宙刑事ギャバン」テイストで……という企画です。右も左も分からないので、考えられる全てを書きながらって必死のプレゼンをしたら、これが通っ

インストカード

廣山氏が手書きで作成したインストカード。独特の操作システムがシンプルにまとめられている。それにしてもイーターのインパクトが絶大だ。確かに小さい子がいきなりこのイラストを見たら、びっくりするの無理はない？



て「これで自分の考えたゲームが作れる！」
 と思っていたのですが、ビック東海の社長から、「以前、別タイトルで新人に任せたら逃げちゃったから、もう新人に任せるな」と言われたんです。それで頭にきたから「じゃあ俺辞めます」って企画を残して、次の日からほかの会社を探し始めました。

その後シーピーブレインに入社したことで、ジャレコとの接点が生まれるわけですね。

廣山 はい。私が入社したのは「フアンタズム」が終わって、「64番街」のグラフィックの方向性を決めていた時期です。ステージ1まではできており、「廣山くん頼む！」と仕事を振られるものの、自分の知らないところで進むことが多くとても苦労した仕事でした。ロケットパンチを出すロボや、ラッパみたいなどう見てもこの時代にいないキャラとかが出てきて、「面白いでしょ？ これ使って」と言われるんですよ（苦笑）。結局、自分の意見が通ったキャラはラスボスだけです。そのほかにあらゆる部分の調整と設定、シナリオを担当しました。そんな「64番街」の制作中にも多くの企画書を書いていて、その中のひとつが、「キメラビースト」でした。

『キメラビースト』最大の特徴が、敵を捕食して自機が進化するシステムです。

廣山 日本テレネットのメガドライブソフト『ガイアレス』の影響が大きいと思います。いろんなDNAを取り込んで一体化するというイメージは、うすね正俊の「EATER」(※1)の影響が。キャラの見た目は「デッドリースポーン」(※2)の影響もあるかな。極貧の頃、食費を割いてゲームにお金をつぎ込んだ結果、栄養失調で視力が悪くなるほど空腹だったの、手当たり次第にたくさん食べたいという欲求をぶつけたかもしれません。実体験からさまざまな影響を受けていたと思います。うちの父は海外での仕事が多く、自分も小さい頃はインドネシアに5年間住んでいたのですが、4〜5歳ぐらいの時、現地でイスラム教の犠牲祭を見ました。綺麗な緑の草が茂った赤土の上で、屈強な男たちが水牛の頭を鉈で切り落とすんです。周りの気温は熱いのに、首から血が噴き出すと白い湯気が立つんです。当時、私はそれを「綺麗だ」と思ったんです。次々と牛の頭が積まれていって、次はヤギの首が落とされて……、と命の終わる瞬間を目撃してきました。これが「生命」「死」という概念を身近に意識した原体験だと思います。自分の体が弱かったこともあり、それ以来「生命」とはなんぞやと過剰に意識しながら育った部分がゲームに反映されているの

※1「EATER」 1990～1994年、「スパージャンプ」(集英社)に連載されたうすね正俊先生の漫画。宇宙から来た生命体・EATERの戦いを描くSF作品。
 ※2「デッドリースポーン」 1983年公開。ダグラス・マッケオン監督。原題は「Return To Alien DEADLY SPAWN」。宇宙から飛来した生物が人々を襲いまくるB級ホラー作品。宇宙生物のデザインに「キメラビースト」の原型を見ることができる。

かも。

『キメラビースト』は、敵をショットで撃ち落していくだけではなく、ハイスコアを狙った補食オンラインプレイなど幅広いプレイスタイルが可能なゲーム性を持っていますね。

廣山 この懐の深さは狙って盛り込んだ部分です。このようなゲームシステムにしたのは、ひと目でユーザーの興味を引くインパクトの強さや個性が許容されるアーケードシューティングと、何度もプレイしてやり込むことができるコンシューマシューティングの良いところを合わせて作りたかったからです。これは『64番街』の時も同じでした。いくらお金を取るためには言え理不尽な難易度のゲームにはしたくなかった。やっぱりユーザーには気持ちよく遊んでもらいたいので。

——個人的には初プレイ時、何を食べたかどうかという形になるだろう、と進化システムに非常にワクワクさせられました。と同時に、このシステムをまとめていくのは相当大変だったのではないかと思うのですが。

廣山 ビーストは大中小とライフに応じてサイズが3種類あるので、それぞれのサイズに合わせてパーツを作る必要がありました。だから実質、全パーツ×3のグラフィックが必要となるから、容量の問題は常にありました。

全部中サイズにしたら、もっと多くの形態を出せたとも思うのですが……。拡大縮小機能もないので、グラフィック面は相当苦労しました。地味だと言われたりしますが、アニメーションしたり、たくさん動かしたりとかなりムチャしてるんですよ（笑）。ほかにも、ジャレコの基板はラスタースクロールができないので、ウネウネ動く背景はBGの書き換えで処理しています。プログラマーさんが非常に優秀な方で、「ほれ」とやってくれました。ただ、試作版を実際にプレイした人からはイーターが食べるグラフィックがわかりにくいという意見や、何を食ってどう進化するのかかわりにくいといった意見が出て、ジャレコからはこのあたりの調整を要求されました。自分としては仕様上の要素を全部組み込みたかったのですが、その対応に時間がとられてしまい入れられなかったのが悔しかったです。

企画スタートからそこにたどり着くまでに、どれぐらいの時間を要しましたか？

廣山 大体、丸1年ぐらいだったと思います。1993年6月ぐらいに開発が終わりました。

——ロケテスト時の状況を教えてください。
廣山 同じくジャレコの『サイバトラ』や、アイレムの『R-TYPE LEO』などに比べてインカムが少なかった日もあります。ゲーセ

ンに通って何度もプレイしてくれる熱いファンが多かったという特徴もありました。インカムもイマイチとはいえ、1日15000円ぐらいはあったので「まあまあアリ、発売しよう」となっていました。ですので、インカムの少なさは発売中止の直接的な原因ではないようです。これは偉い人から聞いた話ですが、北米でのフォーカステストでプレイした子どもが、キャラクターや世界観を怖がって泣いてしまったことが原因らしいです。ただ、これも私を落胆させないように作った話かもしれません。だから、真相はわかりません。いずれにしても自分としては衝撃的なエピソードでしたし、発売中止が決まった時はさすがに落胆しました。多くの時間を使いましたが、ゲーム好きに十分訴求できるタイトルだと思っていたので、正直残念無念でした。その後ジャレコから未発売に終わった廣山作品は数多くあります。1991年頃『キメラビースト』と同じ時期に作った企画の中に『アームブランチュ』（※3）というタイトルがあったのですが、これを（シーピーブレインの）社長がえらく気に入って、メガシステム32での制作が始まったのですが、私は別件のディレクションがあり制作にはかわれませんでした。残念なことに、完成はしたのです

※3『アームブランチュ』 P38掲載の未発売ゲーム『ソリッドブレイド』のこと。『アームブランチュ』は初期タイトル案のひとつだった。

が未発売でした。

ネット上では海外で本作がリリースされていたという噂もささやかれています。

廣山 それは間違った情報だと思います。実際、海外の『キメラビースト』ファンサイトの人も「俺も実際こちらで見たことはない」と言っていました。現存している基板も高田馬場ゲーセン・ミカドさんで稼働している1枚だけだと思います。

そしておよそ20年の時を経て、『キメラビースト』が復活を果たしました。これはクラリスディスクがジャレコのアーケードタイトルをまとめたサントラシリーズを発売するにあたり、倉庫で収録用の基板を漁っている中で発掘されたことがきっかけとなります。現在、高田馬場ゲーセン・ミカドさんの協力の下、正式リリースに向けて日本各地でロケテストが行われており、プレイされた方の感想があちこちで飛び交っています。この状況を見て、廣山さんはどう思われていますか？

廣山 不思議な感じですね。ミカドさんに遊びにいった時に、実際に稼働している姿を見た時は感慨深いものがありました。またTwitterで「元祖 キメラビースト（と、中の人）」（アカウントは@Chimerabeast）という非公式のアカウントを作り、ジャレコさんに怒られる

事を覚悟の上で（笑）、自分にできる範囲での広報活動を開始しました。でも、非公式アカウントの発生と同時に（高田馬場ゲーセン・ミカドを運営するINH社長の）池田さんによる『キメラビースト』を動かした先のシナリオ作り、クラリスディスクによる『キメラビースト ファイナル版』発売に向けた許諾、準備という具合に、多くの方の自然発生的な動きがうまくかみ合い、現在に至っていると思います。今、このような形ですが、皆さんに知ってもらえてありがたいです。



高田馬場ゲーセン・ミカドでは本作のロケテスト開始を記念し、トークイベントが行われた。廣山氏も出演し本作を大いに語った

『キメラビースト』 全国行脚ロケテスト情報！

現在、量産化テストの成功で2枚に増えた『キメラビースト』基板は、全国各地のゲームセンターなどでロケテスト行脚中だ。これまでにロケテストが行われたゲームセンター、イベント会場は以下のとおり。

高田馬場ゲーセンミカド（東京）、長岡ゲームセンターテクノポリス（新潟）、ゲームレジェンド会場（埼玉）、ドライブイン千代田リンリン24（群馬）、ゲームヴィクト盛岡（岩手）、オートスナックつまき（栃木）、ゲームセンターKO-HATSU（大阪）。

上記の会場のほか、滋賀、愛知、京都などでもロケテストを展開。次はもしかしたら、君の街のゲームセンターにイーターが襲来するかもしれない！

——最後に『キメラビースト』をこれから遊ぶ方たちに向けてのメッセージと、攻略するうえでのワンポイントを教えてください。

廣山 若気の至りから、自分の好きだったさまざまなゲームの要素がこった煮で、キメラのようなゲームになっています。なので「シューティングのセオリーはこう」と決めつけず、自由な遊び方で楽しんでいただければと思います。攻略のカギはまずは「食べること」、最強の攻撃は「尻尾」です！（笑）

（2013年7月）

第4章

元 ジャレコ開発者 シューティング座談会

名作アーケードゲームを多数リリースした80年代後半から90年代前半のジャレコ。そんな黄金時代を築いた当時の開発者に集ってもらい、シューティングゲームの話題を中心に当時の思い出と開発裏話を自由に語っていただいた。

<参加者>

よしだ あきひろ
吉田明広、プログラマー

プログラマーA君
(プログラマー)

えとう こうし
衛藤浩二、グラフィック

た わ た つかさ
多和田史(コンポザー)

もり や ただあき
森谷忠明(企画)

Interview & Text=
有田シュン
(シティコネクション)

今だからこそ語れる!?
ジャレコ・シューティング!

それでは自己紹介からお願いいたします。

吉田 一番最初の仕事は、ファミコンディスクシステム用ソフトの飛び跳ねるジャレコのロゴの作成です。その後はアーケード基板のメガシステム1のサウンドドライバを作らせていただいた、「プラスアルファ」のアイテムやカブラ軍団の動きとかを担当させていただきまして。その後はほとんどコンシューマ担当になり、2000年代までジャレコにいました。

森谷 自分は3社目に途中でジャレコに入りました。自分が入った当時は、アーケード部門にほとんど誰もいなかった時期でしたね。最初に作ったのが『伊賀忍術伝 五神の書』と『武田信玄』の2本。それから『プラスアルファ』『妖精物語 ロッドランド』『ソルダム』などを企画しました。90年代半ばまでジャレコにいました。

多和田 『プラスアルファ』『E.D.F.』『妖精物語 ロッドランド』といった業務用ゲームの作曲を担当しています。僕がジャレコに入社した頃、(社内に)ほかに音楽担当がいなかったので何もかもひとりです。業務用からコンシューマまで社内開発のものにはほとんどかわっていったと思います。

衛藤 自分はおそらく1987年に入社したのかな。その頃、ジャレコは『銀河任侠伝』を作ってたね。当時、ドクターとかグラフィッカーとかじゃなくてイラストレーター募集して書いていたのだと、僕もイラストを描くものだと思って入社したらいきなりパソコンを1台渡されてドット打ちをやらされました(笑)。かかわったのは『武田信玄』『伊賀忍術伝』『ロッドランド』などですね。僕が入ってすぐに森谷さんと多和田さんが入ってきて、業務用の体制が整ったというところです。

A 吉田さんと同じ頃に入りました。

た。最初はアーケードを作りたかったんですが、なかなかその機会に恵まれずコンシューマばかり作ってました。ジャレコはゲーム以外にも資本関係にあった証券会社向けに、ファミコンに接続して株式をチェックするソフトを作ったりしていたんですが、最初に作ったのがその株の取引システムです。その後は業務用で『麻雀革命』『F1グランプリスター』にかかわりました。この中ではアーケードに一番最後までくりに参加しました。

——お話からすると、みなさんが入社された80年代後半くらいにジャレコ社内の開発体制が整ったというような印象を受けます。

森谷 ジャレコ社内に先輩がいなかったんです。一応先に入っていた方が『武田信玄』をやっていたんですけど途中で辞めちゃったので、その再立ち上げから自分ひとりで企画をやるようになりました。

A 僕とか吉田君が入った頃はちょうど古い方たちがお辞めになったタイミングで、入社直後からチ

ームにアサインされて2年目からバリバリ制作にかかわれるという環境でした。サウンドも多和田さんひとりしかいなかったんですよ。たとえばセガとかだと当時からサウンドチームがあったので、ジャレコもそうしているんだろうと思っていたら、コンシューマからアーケードまで全部ひとりやっていたので驚きました。

吉田 全体的に手作り感はあった。**A** 確かに。残っていた数少ない先輩と昔の好きなゲームの話をしていた時に「この基板は俺が作った」って話をして、「プログラマーなのに基板の設計をするなんて」って思いました(笑)。

多和田 でも、今思い起こしてみると先輩や仕事を教えてくれる人がいなかった分、皆手探りでやらなきゃいけなかった。だからこそ面白い技術やアイデアが生まれたという良い面もあったと思います。今回シューティング特集ということで、ここからはシューティングに焦点を絞った当時のお話を

伺いたいと思います。まずジャレコのシューティングというと、NMK開発作の『アーガス』辺りの印象が強いユーザーも多いと思うのですが。

吉田 そうですね。僕も『アーガス』があったからジャレコに入っただようなものです。

A 僕もですね。業界に入る前は外注っていう概念を知らなかったから、後にNMK開発だって知って衝撃を受けました。ジャレコ自社開発ゲームの味ってキャラクターが立っていて、女の子がかわいくてコミカルなところだと思えます。いったんそれまでの社員が辞めたことで、その系譜が途切れたかもしれないけど、『プラスアルファ』とか『ロッドランド』とかにその伝統は受け継がれていると思います。だからジャレコ自社開発路線と硬派なNMKさんの路線の住み分けができている気がします。**衛藤** NMKは非常に技術力が高かったですね。当時、現場に行くたびにうなっていました。

——ジャレコ社内開発組としては、NMKにライバル意識もあった？**衛藤** 現場にはライバル意識がありましたね。

A 僕個人は、クールでかつこいになつて思っていました。ジャレコ社内のマインドとしてはほんわかした柔らかいものを作りたいってのがあったと思います。でも僕はカリカリしたものが作りたくて、そういうジャレコの一側面を担っている社外の人たちはあがれでした。僕が大好きなNMKタイトルが『天聖龍』なんです。金沢社長(※1)がアイレムの『DYNAB』を見て、「ああいうの、お前ら作れないだろ」ってNMKを挑発したらあつたという間に『天聖龍』が出てきたって聞きました。

吉田 あつという間に作るんだからすごい技術力だね。

A そういう話を聞くと、社長とNMKの駆け引きとか面白いですよ。実は一時期、一緒に社員旅行に行くくらいNMKとジャレコは仲が良かったんです。

衛藤 向こうは喜んでいたのかはわからないけど(笑)。

——硬派なNMKに対して、ジャレコ社内開発ゲームは柔らかいイメージというお話が先ほど出ましたが、その代表がおそらく『プラスアルファ』ではないかと。

A 『プラスアルファ』はアイドルオタクの人が開発にいて酒井法子さんのキャラクターとかBGに書いてあるんですよね。輝度が低いと見えないんだけど、モニタの設定を変えると見えちゃったりして。**森谷** 最終ボスにやられて再スタートしたところで、BGに「クソゲー」とか書いてあるんだよね(笑)。当時はブラウン管だからわからなかったけど、今は液晶モニタだからくつきりと浮かんできて。それまで誰も気づかなかつたんだよね。

多和田 当時はチェック甘かつたもんね。

森谷 あと勝手に隠れボムを置いた人もいたり。

吉田 あ、それ俺だ。

※1 金沢義秋氏 ジャレコの創業者、元・代表取締役社長。

一同（爆笑）

その一方で『E. D. F.』というNMK路線を感じさせる硬派なタイトルも出てきました。

多和田 当時いろんな人がジャレコに入ってきて人数が増えたからじゃないかな。企画も森谷さん路線がある一方で硬派な企画を立てる人も入ってきた。だからジャレコ社内でも硬派路線の人がもうちょっとがんばればそういうゲームも増えていたんじゃないかな。『E. D. F.』の企画者が「男のシューティング。撃つことの快感を追い求めたシューティングの極みみたいなものを作りたい」って言うってただけど、売上のこととか度外視できるなら難易度を極めた硬派なシューティングがもつとあっても良かったと思うな。とは言っても、僕は『E. D. F.』とかはもう2面以上行けなかった（笑）。
A 『E. D. F.』は音がめちゃめちゃ良くて、特にベースの音がすごく厚くてかっこよかった。
多和田 『E. D. F.』はかなり

無茶な曲の作り方をしました。F M音源は多彩な音が出るので、空いてるチャンネルがあれば音色を切り替え、他で鳴っている音のサブ音色として色彩を添えたり、ステレオアンビエント成分として音楽に艶を持たせたりしました。気がつくとき常には8音フル稼働。当然データも複雑怪奇。処理オーバーで音楽がモタったときには、サウンドドライバを作ってくれた吉田君も冷や汗をかいてました（笑）。でも改良を重ねてくれて、最終的にあのサウンドを実現できました。
吉田 『E. D. F.』ってフルチャンネルで音が鳴ってるし、しかも音色も変わるので、プログラム的には結構大変でした。今ならもつとうまくやれるとは思いますが、当時はまだプログラム技術も達者というわけでもないのが苦勞しました。それでも当時の自分の技術を限界まで駆使して、それなりの物にはできたと思います。
多和田 そうなったのはひとつ理由があつて、あの時すでに僕はジ

ャレコを辞めようって思っていたんです。これが最後の作品になるということ、今まで一緒に開発をやってきた仲間たちに自分にとって最高の置き土産を残してジャレコを去ろうと決めていました。そしたら、だんだん自分でも訳がわからなくなるくらい複雑になっちゃって、それで吉田君を泣かせてしまったわけです（笑）。
吉田 今ならインターネットや書籍など情報が豊富で、すぐに調べることができそうですが、当時は資料が少なく、多和田さんのやりたいことを実現するためには、いろいろと自分で考えなくてはいけなかったんです。でもそういう経験をしたのがよかったのかな。今でも多和田さんとサウンドの仕事をやったとしても、すぐにイメージが通じるんです。
多和田 うん。吉田君とはそういう経験があつたから、その後『ポケモン』をやった時（※2）も参加してもらったし、できることならばWiiのサウンドドライバとか

も作ってもらいたかった。一度でもそういう経験をする、その後何十年も通じるものができるよね。その後、NMK開発の『湾岸戦争』を経て、ジャレコ開発の『ゲーム天国』が登場します。まさに柔らかな世界観のジャレコの集大成的なシューティングですね。
A 『ゲーム天国』は『E. D. F.』とか『スーチャーパイ』とかやってた方が企画したんです。
森谷 シューティングがすごい好きな方で、もともと『プラスアルファ』のロケテスト時に直営店のバイトをして、お店で「シューティングはこうじゃない！」みたいな話を延々とされてました（笑）。
衛藤 そういうふうにゲーセンのバイトから開発に行った人ってすごい多かったです。たぶんそういう人ってジャレコに応募したんだけど、まずゲーセンに回されちゃめられて開発に入る、と。
——その頃ジャレコに残っていたのは吉田さんとAさんのお二人？

※2『ポケモン』をやった時 多和田氏は2002年から2007年にかけて、ジニアス・ソノリティ株式会社の取締役役に就任。同社は2003年から2006年にかけて『ポケモンコロシウム』（ゲームキューブ）、『ポケモン パトルンボリューション』（Wii）など、『ポケモン』関連タイトルの開発を担当。多和田氏もそれらの作品に楽曲制作で参加していた。

森谷 そうですね。

A この後出た『グラティア』は、森谷さんの企画だよ。本当は結構前に完成してたんだけど、ちょっと寝かしてからリリースしたはずです。

——リリース順で見ると、最後のジャレコ開発のアーケードシューティングですね。

森谷 そうなんだ。そう考えると……（苦笑）。一生懸命やってはいたんですけど、作ってて手応えがなかったのが正直なところですよ。やっぱり『プラスアルファ』的なもののほうが好きで、そういう縦シューを作ろうとしていたらとある外注タイトルとかぶってるからって一度ボツを食らって、横シューを作ることになったんです。それで視点を変えようとか奥行きを作ろうとかっていろいろやっていたんですけどね……。

シューティングがよりマニア向けに先鋭化していく頃にリリースされたタイトルですよ。

A ジャレコ・シューティングは

内容的には柔らかい面がありましたよ。セーブ開発や東亜プラン

の流れをくむハードなシューティングが売れていてNMKも難易度が高いクールなゲームを作っていたけど、ジャレコはズーッとマイルド。個人的に『E. D. F.』はすごく好きなんだけど、ジャレコ好きな人は『プラスアルファ』が好きという人が多いかもしれない。

多和田 当時、シューティングの難易度設定がちよつと高すぎやしないかっていうのは、あちこちで聞いていました。だからもっとマイルドな、みんなが遊べるようなものを作ったほうがいいんじゃないかと考えていた人は結構いたと思います。ただ当時、メインストリームはどんなマニアックになっ

ていったので商業的に成功しなかったんでしょね。

衛藤 ユーザーとオペレーターの利害って必ずしも一致しなくって、お店はインカムが欲しいけど、ユーザーは長く遊びたい。そう考えると、たぶんジャレコにはユーザ

ー側の視点の人が多かったんじゃないかなと思います。自分では絶対できないことをやっちゃうエス

パーみたいなプレイヤーに合わせると、自分がプレイできないなと思って難易度を下げていたと思います。これだからゲーム開発は難しいですね。

——この頃のジャレコシューティングをひと言で言うならば。

多和田 いろいろな個性や企画する人のセンスが形になりやすい時期のゲームだったんじゃないかな。

森谷 シューティングもだんだんと難しくなっていって、単純に楽しむという感じがなくなったのかと思います。当時は客層も幅広かったんで誰でもプレイできるように、そんなに難しくはできなかったんです。今は連射ボタンをつけないと売れない。そうなる今度はある程度敵を強くしないと面白くなるからバランス調整が難しいです。そういう意味で最後に『グラティア』で視点を変えてみようかなと思ったんですけど、

ちよつと失敗しちゃった感がありますね。

多和田 僕もそうなんだけど、シューティングとはいえ、もつとライトにゲームを楽しみたいユーザーって結構多くいると思うので、それこそ森谷さんの作るような企画が増えてくれば、またゲームを遊ぶ人も増えると思います。逆にハードなゲームが主流だった時代に生まれた子たちには、森谷さんの作るほんわかしたシューティングは新鮮なんじゃないかな。またそういう時代の緩やかなゲームを作ってみたいですね。

A 個人的にNMKファンで、『P-47』も『天聖龍』もかなりやり込んで、指の皮がむけるくらい連射していたので、ハードなゲームもそれはそれでいいのかなと思います。でもジャレコは、そういうのとは別のベクトルのゲームを出していたという点で存在意義があったのかなと思います。……でもやっぱりNMKが大好きだった！

一同（笑）

君はプレイしたか!? ジャレコ モバイルゲーム大集合!

Text=有田シュン(シティコネクション)

モバイルゲームも多数リリースしていたジャレコ。オリジナル、移植タイトルなど代表作をここで一挙紹介!

続編から新作まで 何でもアリのジャレコ流

ジャレコのゲームは、アーケードやコンシューマだけではなかった! 携帯電話にアプリ機能が搭載されるようになった2000年代初頭から中盤にかけて、ジャレコは携帯アプリサイト「ジャレコギャレツ」から数多くのアプリゲームを配信していた。ここでは、その中から代表的なタイトルをい

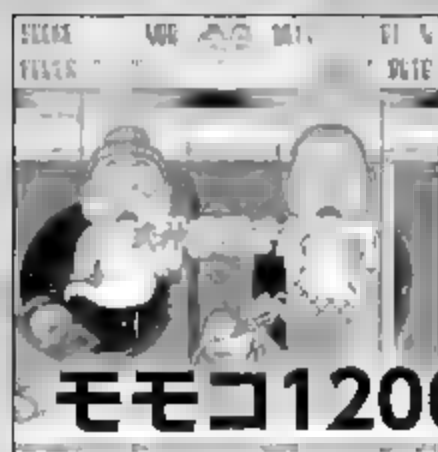
くつか紹介しよう。

まずは名作タイトルをリファインした「DX」シリーズを挙げないわけにはいかないだろう。「忍者じゃじゃ丸くん」「シティコネクション」「エクセリオン」「フォーメーションZ」「フィールドコンバット」など、誰もが一度はプレイしたタイトルを、当時のテキストそのままにグラフィックを強化したタイトルが並んでいた。

一方、人気タイトルの続編もモバイルゲームとして多数リリースされていたことにも触れておきたい。その代表が「プラスアルファ」の直接の続編「プラスベータ」だ。前作は3種類への変形が可能だった自機だが、今回は30種類もの形態に変形するという、豪快なパワーアップを果たした。また、「モモコ1200%」、「忍者じゃじゃ丸くん・乱舞」、「忍者じゃじゃ丸くん・大乱舞」、「シティコネクション・ロケット」など、前作のテキストを生かしつつ新たな要素を追加した続編タイトルが存在。今

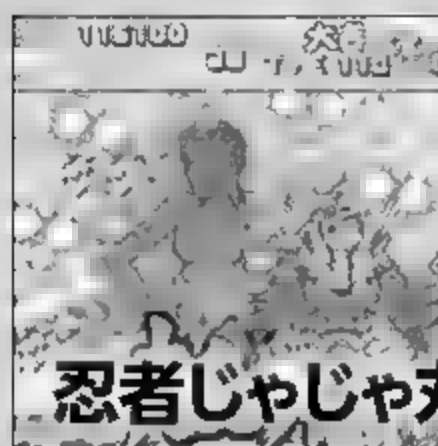
あの名作の続編も発見! ファン感涙のリバイバルタイトル!

本文でも触れたように、ジャレコファンには嬉しい懐かしのタイトルが多数アプリゲームとして配信されていた。その一部を画像とともに振り返ってみよう!



モモコ1200%

120%から大幅にパワーアップ! 基本システムはそのままに、クリアの仕方で進学・就職先が変わってくるぞ

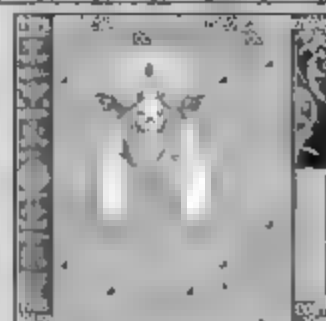


忍者じゃじゃ丸くん・大乱舞

ダッシュ・タックル・一瞬跳びと新たな技を習得したじゃじゃ丸くん。大乱舞モードで、ド派手な奥義も炸裂するのだ!



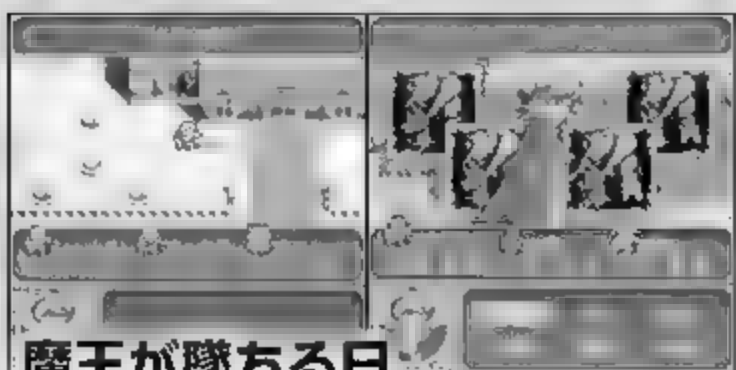
プラスベータ



「プラスアルファ」の続編。前作の主人公・セリアと部下のミハエルが、空中都市帝国に戦いを挑む!

多くのユーザーの心をつかんだ! 魅惑のオリジナルタイトル!

オリジナルタイトルも多数リリースしていたジャレコギャレツソ。中でも、ここで紹介する2タイトルは数多くのユーザーに支持された、ヒットタイトルだ。



魔王が墜ちる日

濃密な人間ドラマや多彩なイベントが魅力のRPG。現存する公式サイトではコミックが閲覧できる



高田家のワスレモン

記憶を失った主人公と個性的なキャラによるノベルゲーム。プレイを重ねるごとに物語が広がっていく

後、再び何かの形でリリースしてほしいタイトルばかりだ。
また、「スーチャーパイ」シリーズの新作や、セガサターン版「ゲーム天国」の移植版。「ぶたさん」「燃えプロ」を題材としたミニゲームなどもリリースされていたほか、『魔王が墜ちる日』、『高田家のワスレモン』などオリジナルタイトルにも人気が集積。「ジャレコギャレツソ」に登録さえしておけば、懐かしのレトロゲームから最新のオ

リジナルタイトルまでひととおり堪能できるほどの充実のラインナップだった。
現在、残念ながら「ジャレコギャレツソ」は更新とゲーム配信を終了。ホームページだけが残されている(2013年8月現在)。もうゲームは遊べないが、かつての盛り上がりぶりは多彩なラインナップから想像することは可能だ。一度サイトをのぞいてみて、思いをはせてみてはいかがだろうか。



エクセリオンDX

ゲームシステムはそのままに、グラフィックを強化した「DX」シリーズ。名作はいつまでたっても色あせないことを教えてくれる



シティコネクション・ロケット

エネルギーをためてロケットを点火。体当たりすることで敵や道路を破壊できる「スーパーロケット」。ホーミング機能が追加されたオイル缶など、性能が超進化したクフリスカーに注目!



アイドル雀士スーチャーパイ ミルキーの野望

ジャン」といえば「スーチャーパイ」! という1ジャンルも多いのでは? モバイル版でも熱い麻雀バトルと、軽快なキャラの掛け合いは健在だった



三國フィールドコンバット

システムはそのままに、一國時代を舞台にアレンジした異色のタイトル。三国志の猛将とUFOが激突する。ジェネシス-3が武将を次々キャプチャするさまは笑うしかない!

Rさんとあそぼう!



【Rさん】Rさんに背後を見せることは、初見じゃなくても立派なデスフラグです。

まさかの擬女化!?
ダライアスRさん爆誕!!

WARNING!! ダライアスRさん

承じまる
藤丸あお

編集協力-アルカディア編集部

「アルカディア」誌上にて連載され、今秋に単行本が発売予定の「ダライアスさん」が「シューティングゲームサイド」に登場!! 藤丸あお先生による進撃のハートフルコミックで、君の心は駆逐間違いない!!

キャラクター紹介



ダライアスRさん

本邦初登場の女の子。歌が大好きなのが、その独特の世界観は周囲にあまり理解されていないらしい。ちなみにバストサイズは最小(携帯機サイズ)らしい。



ダライアスバーストさん

ぬいぐるみキャッチャーゲームの景品として里伊賀くんの家にやってきた謎の女の子。とてもつよい。寝坊すると抱きつきからのボディソニックで起こしてくれるらしい。



りいが 里伊賀くん

「WARNING! ダライアスさん」の主人公にしてゲーセンでバイトしているフリーター。ばーすとさんをはじめとして、異星人的な人たちからヤケに好かれる体質である。



なかよしおたまじゃくし



BOSS HALF



【お歌】 …… Rさんは歌が大好き。だけど周囲にはなぜか嫌がられることも多いとか。

【G.T.】 ばーすとさんが持っている謎のぬいぐるみ。ピンチの時は巨大化するぞ。

藤丸あお先生の
コメント

読者として楽しませていただいていた「シューティングゲームサイド」に描かせていただき嬉しいです。今回はまさかのRさん擬人化！ 個性的な彼女ですがちょっとツンなだけなんです、きつと……。本家「ダライアスさん」もどうぞ宣しく！

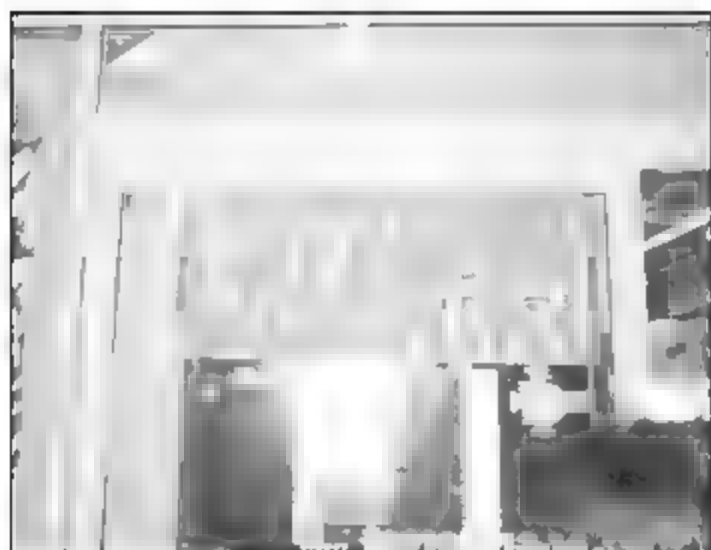
新下関のゲームイベント 「マホイベ3周目」 レポート!!

MAHODO VIDEOGAME EVENT ROUND 3

MAHODO
YAMAGUCHI-SHIMONOSEKI

Report & Text 有田シュン(シティコネクション)

山口県は下関市にあるゲームセンター・MAHODOにて、7月13、14日の二日間にわたってゲーマーの、ゲーマーによる、ゲームイベントが開催された。全国からゲームファンが集結し、アットホームに盛り上がった二日間の模様を密着リポート!



入口から『ギガンデス』ネタで来場者をお出迎え。このメッセ ジからもイベントの濃さが伝わる

2013年7月13日
新下関が熱く燃えていた!

ゲーム業界に漂う不景気ムードなどどこ吹く風。全国のゲームファンたちが自由にゲームを楽しむ西日本最大のアーケードゲームイベント「マホイベ3周目」が、山口県下関市のゲームセンター・MAHODOにて、7月13、14日にわたって開催された。

昨年よりおよそ半年ごとに店舗内で開催されている同イベントは、毎回開催前に参加者から希望のゲ

ームを募り、2日間にわたって好きなゲームをプレイしまくるといふ、アーケードゲームファンの祭典だ。

もともと地元のスコアラ&ゲーマーたちが企画し、スタートしたこのイベントだが、噂を聞きつけた全国のゲーマーたちが徐々に参加するようになり、3回目にして日本中からゲームファンが一堂に会するビッグイベントへと成長した。

今回はそんな熱気あふれるイベントの模様をレポートしよう。

INFORMATION 店舗情報



新下関駅より歩いて5分の場所に位置する。新旧さまざまなアーケードゲームが稼働するほか、Windows PCと家庭用ゲーム機の時間貸しも行っている。飲食物も販売しており、地域のコミュニティスポットでもある。

マホードー 新下関店

山口県下関市秋根本町2丁目7-8

■営業時間12:00~24:00 ■年中無休

<http://mahodo2.net>



連入が居並ぶ店内。ギャラリイも神プレイを見物し、思いに楽しむ



店内カウンターではゲームサイドやサントラCDも販売中。ゲーマーにはたまらない品ぞろえ





全国から集った シューターたちの 夢の競演が幕を開ける！

普段は正午オープンのMAHO DOだが、この日だけは午前から開店。早々にイベント参加者が姿を見せる。まず受付でネームプレートをもらったら、後は好きなゲームをプレイするだけだ！

昼下がり頃にはほぼ全参加者が来店。聞けば東は埼玉から南は鹿児島まで、県外からも多くの参加者が集っているそうではないか。しかも、その中には全国誌に名を連ねる全一プレイヤーの姿も一人

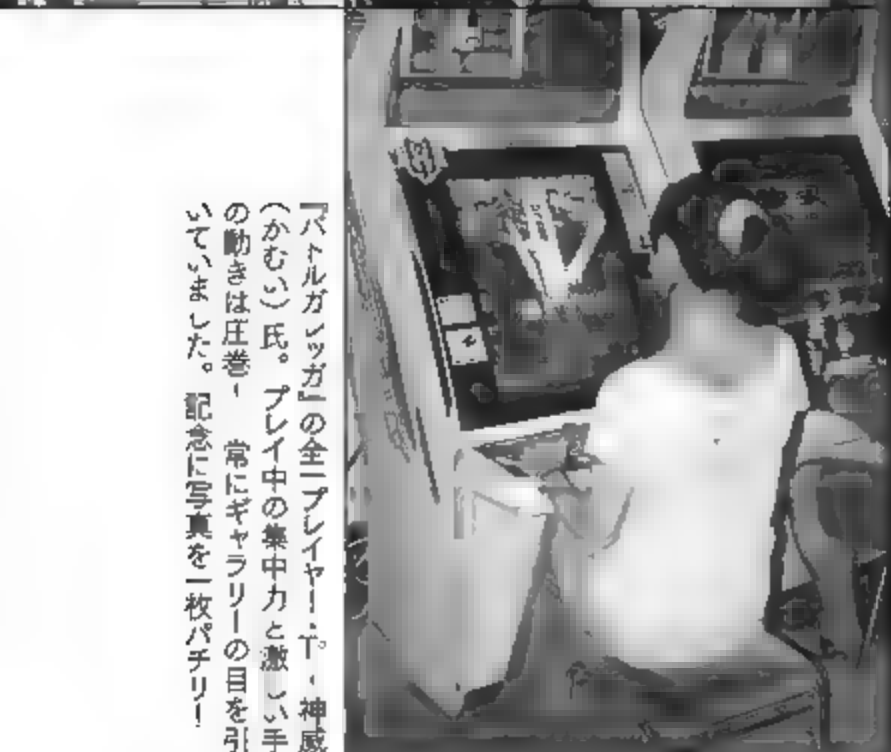
や二人ではない。彼らがコインを投入するたびに、筐体の周りにギヤラリーが生まれる。

この辺りから肩が暖まってきたスコアラーたちが本気を出し始める。中にはワンプレイごとに自分でコンパネの微調整をするプレイヤーも。まるでオリンピック直前の選手のようなもある。

そして早速福岡から参加の超キカイダー氏が『グラディウス』で1千万点をたたき出し会場を沸かせる。安定した彼のプレイに、誰もが感嘆の声を上げた。



ズラ、筐体が並ぶ店内。この日のために秘蔵の基板も用意されたそっだ



「バトルガレック」の全一プレイヤー・下・神威（かむい）氏。プレイ中の集中力と激しい手の動きは圧巻。常にギヤラリーの目を引いていました。記念に写真を一枚パチリ！

稼働ゲーム一覧

今回のイベントのために用意されたアーケードゲーム一覧だ。シューティングゲーム中心のラインナップだが、普段からさまざまなジャンルのゲームが絶賛稼働中！

ゲームタイトル	メーカー(発売当時)
イメージファイト	アイレム
ギガンデス	イ スト・テクノロジ
エクイテス	アルファ電子
蒼穹紅蓮隊	エイティング/ライジング
バトルガレック	エイティング ノイジング
ブレイジングスター	SNK、夢工房
ロストワールド	カプコン
赤い刀 真 for NESiCAxLive	ケイブ
エスブレイド	アトラス/ケイブ
怒首領蜂大往生(白)	ケイブ
怒首領蜂大復活 ナックレーベル	ケイブ
虫姫さまふたりブラックレーベル	ケイブ
グラディウス	コナミ
グラディウスIII	コナミ
ライフフォース	コナミ
ビューポイント	サミー
アウターゾーン	タイトー
キャメルトライ	タイトー
ダライアス	タイトー
ダライアスII	タイトー
ダライアスバーストアナザークロニクルEX	タイトー
ライティングファイト	タイトー
スターフォース	デーカン
ブロックアウト	テクノスジャパン
ハイパーデュエル	テクノソフト
アウトゾーン	テクモ/東亜プラン
クリムゾンクローバー for NESiCAxLive	冒険企画局/四ツ羽根
ラプソディ for NESiCAxLive	冒険企画局/スタジオエスタ
雷電III (NESiCAxLive版)	MOSS
雷電IV for NESiCAxLive	MOSS

※メカ名は各ゲームの発売当時の名称です。

初日夜は懇親会

イベント初日夜は参加者による懇親会が開かれた。夜更けまで大人たちはお酒を酌み交わしつつ、ゲーム話に花が咲いた。



あいさつする中国店長。ビール好きなナイスガイ

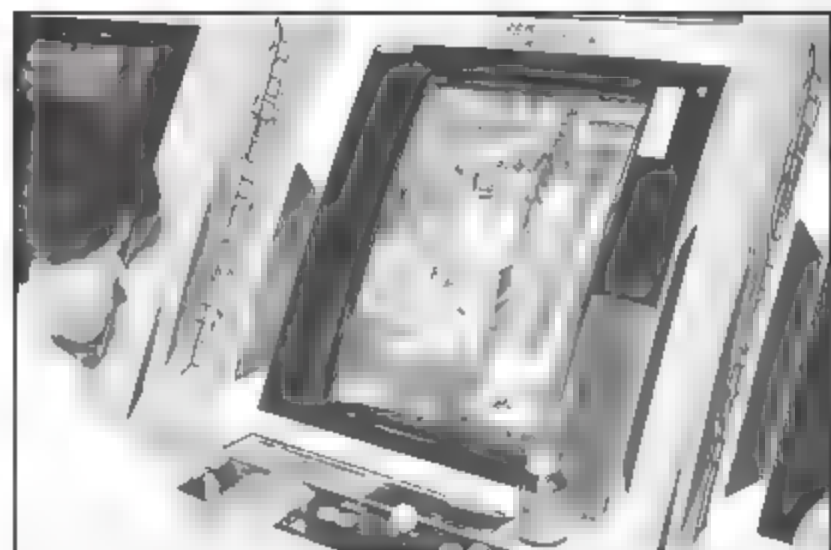
2日目

ゲーマー魂を燃やせ！
神プレイが炸裂する！

イベントは2日目に入り、さらに熱気を増す。前日、たつぷりと肩を慣らした参加者たちは前日同様、各々好きなゲームに挑戦。そしてスコアラーたちはハイスコア更新を目指して、ガチンコプレイを開始する。

まずは「イメージファイト」全

今回、もっとも多くのギャラリーを集めたのがDUE氏のプレイする「イメージファイト」だ。敵の出現パターンを把握し、無駄のない稼ぎパターンを構築するそのプレイスタイルはもはや芸術だ！



こちらは「怒首領蜂 大復活 ブラックノベル」の全一記録保持者・ATT氏。インボ数がすごい！

一記録保持者・DUE氏が熟練の達人プレイを披露。当日はひときわ調子がいいもようで、まさかの全一スコア記録更新なるか、というところで、痛恨のミス！周囲からは大きな悲鳴が上がった。惜しくも記録更新とはならなかったが、DUE氏の熱すぎるプレイが、ほかのスコアラーたちのゲーマー魂に火をつけたのか、各台のプレイヤーも本気モードに突入。

その結果、BBA氏が「トラブル☆ウィッチーズACC for NM-SICAXLive」のハイスコアを更新。そして、げえむのこんちゃん氏が

マホイベ展示室！

凄腕ゲーマーが集うマホイベだが、ゲーム愛あふれるオリジナルグッズや自慢のコレクションの展示会としての側面もある。そこで、今回店内に持ち込まれた展示品の一部をご紹介します！

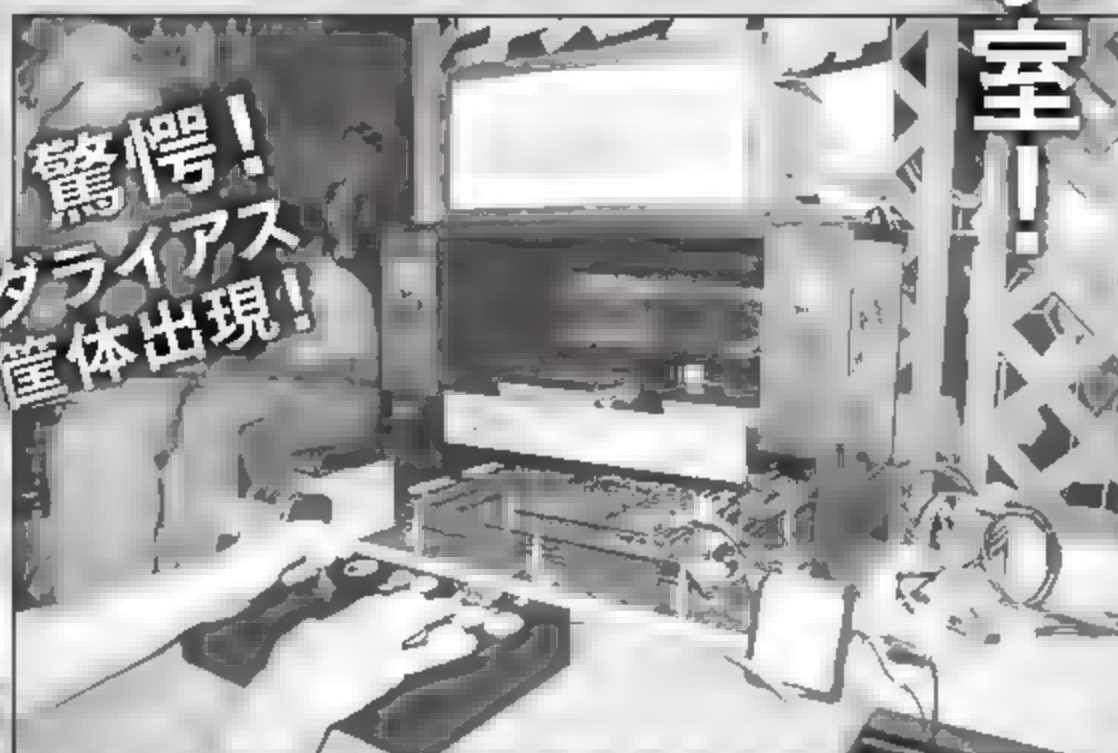
まず来場者の目を引いたのは、自作のミニ「ダライアス」筐体だ。これには来場者の多くが足を止め、実際にプレイしていく姿がしばしば見受けられた。

また、セガの名機マスターシステムと対応ソフトすべてを持ち込む猛者も。ここでは「アレスタ」が大盛況。

さらにゲームキャラをあしらった手芸や、お手製の木製ジョイスティック。同人ゲームも展示。

ゲームへの愛情表現はゲームプレイだけじゃないのだ！

HMD氏自作のミニ「ダライアス」筐体。オリジナル筐体同様、ハーフミラーを使って、複数モータをつなげて表示しているぞ！



驚愕！
自作のミニダライアス
筐体出現！



イベント発起人 ゆめ氏インタビュー

今回、「マホイベ」発起人のゆめ氏にコメントをもらうことができた。今回、彼はいちゲーマーとしてイベントに参加。他の参加者と同様、イベントを楽しんでいた。そんなゆめ氏に「マホイベ」起ち上げの経緯と、そこに寄せる思いを語ってもらった。

「ゲームは芸術そのものだと思います。その価値がわかる人と出会えることって、すごく幸せなこと。その場がゲーセンだったらいいなと思っています。そのゲーセンにみんなが気軽に集まって、ゲームを持ち寄りてざっばらんに遊べたら、という思いから店長にお願いしてイベントを始めさせてもらいました。だから、そんなに大したコンセプトがあるわけじゃないんです(笑)。ただ、今後も裏方を募ってゲーセンという場をベースに、みんなで楽しめるイベントを続けていけたらと思います」

ゲームを愛する気持ちから始まった「マホイベ」。今までも、そしてこれからも、その思想が変わることはない。



イベント当日は、いちゲーマーとして楽しんでいたゆめ氏

Xbox 360版『カラドリウス』の新記録をたたき出したげえむのくんちゃん氏。ひと仕事終えた男の表情！



閉会式では、中園店長からBBA氏にプレゼントをもらえる権利が進呈された。賞品は、くじ引きで決定だ！

Xbox 360版『カラドリウス』ボスラッシュモードで世界新記録を更新するという快挙を達成！「マホイベ3周目」に大きな花を添える形となった。

また、店内に用意された展示スペースでは自作グッズや同人ゲームを持ち寄る参加者の姿もあった。ゲーム好きなら、どんな形でも参加できる「マホイベ」は、今後4周目も開催される予定だ。ぜひ一度参加して、ゲーマーたちの輪を広げてほしい。

ドド氏作のアイデア満載なオノジナルシューティング『まじかるシューニャ』



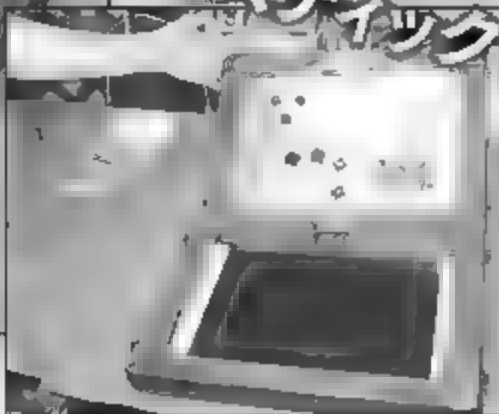
マスターシステムも全ソフトとともに稼働！『アレスタ』フリープレイでも盛り上がった！



一点ものの
木製ジョイスティック！



ON!氏作の木製ジョイスティック！1カ月かけて完成させたという、手間暇かけた匠の一品だ！



熊本のゲームコーナー・BAMBOO店長より、マホイベ3周目開催を祝うピーズアートが到着！『ドラクエII』のポスターだ。ゲームネタなら何でもあり！

フランスのゲームイベント 「Stunfest」で戦った3人の “シューティングサムライ”たち

～2013年4月、「わっしょい in Europe」開催～

Report & Interview 大瀬子ヤエ(大瀬子屋) 取材協力 ジョン・ロジャース

国内トップ級のスコアラーがフランスでスーパープレイを披露した。現地のゲームファンとの交流を通じて彼らが感じた、フランスのシューティングゲームカルチャーとは？



日本のシューティングゲームが、今、海外で静かに広がりを見せていることをご存知だろうか。本連載「海外STG事情」では、現在進行形の海外シーンをさまざまな視点から報告したい。

第1回目は、本年4月、フランスのイベント「Stunfest」で開かれた「わっしょい！ in Europe」レポート。シューティングのトッププレイヤーたちが超絶プレイを披露するライブ「わっしょい！」が、フランスのゲームプレイヤー集団「Team SuperPlayLive」の実演プレイステーションに招聘される形で何と海外進出を果たした！渡仏したプレイヤー「Clover-TAC」氏と「わっしょい！」主催者のぴかちう氏にインタビューを敢行。運営側のボランティアとして実現に尽力した日本在住のシューティングプレイヤー、ジョン・ロジャース氏と共に、日本のトップシューターの奮闘と彼らが見聞した現地のシューティング事情を聞いた。

2012年夏の成田から すべてが始まった

Stunfestに参加した経緯を教えてください。

TAC ぴかちう氏主催の「わっしょい！」というシューティングの実演イベントがありまして、昨年8月には成田での野外イベント「GAME SUMMER FESTIVAL」の1環として開催しました。これを関係者が観ていて、海外でも同じようなイベントを開きたいとお話を頂いたことがきっかけでした。関係者とは隣にいるジョン、現地のマチュー、デミトリの3人です。マチューとデミトリはどんな方なのでしょう？

ジョン 2人ともStunfestのシューティング部門を担当していたスタッフです。「3 HIT COMBO」(Stunfestの主催団体)と「Team SuperPlayLive」という実演イベントのヘルプをしています。デミトリが来日時に観た「わっしょい！」をStunfestでも開きたいと決意し

フランス人ゲームファンによる 年に一度の祭典「Stunfest」

フランスの学園都市、Rennesで開催されるファン団体主催のイベント。その歴史は2005年より始まる。今回紹介した実演だけでなくアーケード、家庭用ゲームの実機展示、カンファレンス、ライブなどゲームにまつわるあらゆるステージが展開。また、ヨーロッパ最大級の



対戦格闘ゲーム大会としても有名で、数多くの日本人格格プレイヤーも参戦。ちなみにT³-神威氏は『バーチャファイター5』の部門にも出場、何と優勝している！

Stunfest ホームページ
<http://www.stunfest.fr/>

たのがすべての始まり。しかし、実現の道のりは平坦じゃありませんでした。

Clover-TACさんは「わっしょい！」協力者でもありますよね？
ぴかちう 彼からはプレイヤーの視点でいつも運営アドバイスを頂いています。主催側からすると運営するうえでやりたいことばかり意識して視野が狭くなりがちですから、客観的な意見はとても貴重なのです。

「わっしょい！」そのものを現地で再現する狙いだった？
ぴかちう Stunfestの公式HPには「わっしょい in Europe」の記述がありますが、厳密には少し違います。

TAC 当初は、日本人プレイヤーを招く話だけが進行していました。渡仏の決定後、イベントのHPを見たらフランス語の文字に並んで、「Wassyoi in Europe」という名前があつて……「あれ、これはいいんですかね？」と（笑）。
ぴかちう でも、結果的にはその

名前でよかつたんです。「わっしょい！」という名前には、スーパードライブを観ながらわいわい騒ぐというイメージがありますから。

TAC もともと「Team Super-PlayLive」という、あらゆるジャンルのゲームのスーパープレイを披露する団体があるのですが（63ページ参照）、その中の日本人シューティングプレイヤー出演枠に、地元イベント名である「わっしょい！」という名称をつけていたにいたった次第です。

ジョン 運営側では、まずフランス人に見てほしいタイトルを選定してから、そのゲームのトッププレイヤーさんにお声をかけた次第です。

渡仏までにはさまざまな壁があつたのでは？

ジョン お手伝いをした側から言くと、大変だったのは資金面。キヤンペーンを展開して現地の人たちから寄付金を募りました（※）。
ぴかちう これはもうお国柄の違い。こういうことは日本じゃあ

渡仏した日本のシューティングトッププレイヤーを紹介。当日のプレイ映像は下記URL、あるいはQRコードから視聴できる。彼らの戦いをご覧ください！

招待された3人のプレイヤー

Clover-TAC

ケイブ作で数多くの全国1位を取得する理論派シューター。現在の全1タイトルは『エスプレイド』（J-B5th、いろり）、『虫姫さまふたり』（マニアクノレフ）など。日本のアーケード文化を扱ったアメリカのドキュメント映画『100YEN』にも出演。

実演タイトル
『怒首領蜂 最大往生』

プレイ動画URL
<http://dai.ly/xzjwgb>



T³-神威

シューティングスコアラーの世界では言わずと知れた『バトルガレック』の著名プレイヤー。機体はガインを使用して、その可能性を今なお追求している。最新の全国1位ノザルトもガインでの20,812,270点。「わっしょい！」にはこれまでに同作で2回出演している。

実演タイトル
『バトルガレック』

プレイ動画URL
<http://dai.ly/xzjufn>



NAK

シューティング界の未来を担う、期待の若手プレイヤー。常識外れの弾幕数とスコアアタックの熱さからマニアックな人気を持つ『虫姫さまふたり ブラックレーベル』ゴッドモードの職人的存在。現在のリザルトはレ1での7,196,096,330点で、もちろん同部門全国1位。

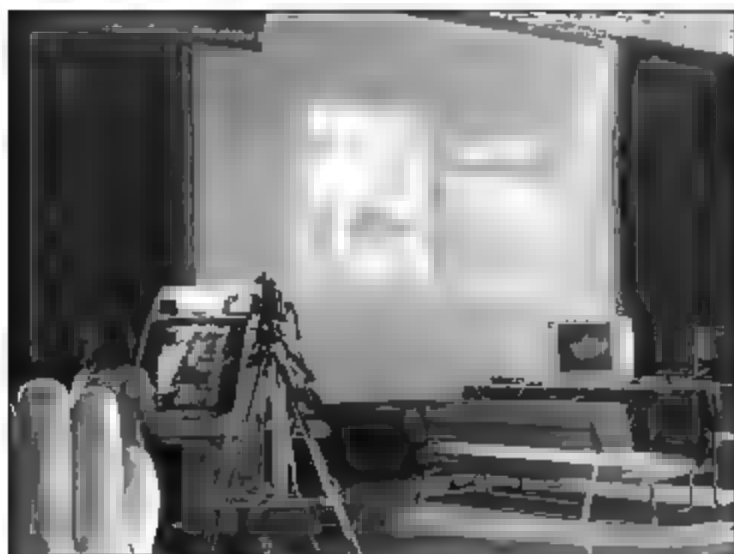
実演タイトル
『虫姫さまふたり
ブラックレーベル』
（ゴッドモード）

プレイ動画URL
<http://dai.ly/xzjxl4>



※リンク先は動画サービスサイト「Dailymotion」です。スマートフォンにも対応していますが、機種やOSの種類によっては専用の外部アプリケーションが必要になる場合があります。

※各プレイヤーのスコアとランキングは「アルカディア」誌（エンターブレイン刊）掲載のものに準拠しています。



T3-神威氏による『バトルガレツガ』プレイ。解説者が観客に向けてゲームの進行と見どころを逐一解説して盛り上げる

りえないですからね。そもそも Stunfest というイベント自体が善意で成り立っているんですよ。
TAC あらゆる点で参加型のイベントという印象でした。
ジョン その背景として、海外ではゲームセンターが消滅しているという事実があります。日本はまだゲーセンというゲームー同士が集まれる空間が存在しています。海外は10年ほど前にそういう空間が消えていますから、自分たちで作らざるをえないのです。

ヨーロッパから 日本のゲーム好きが集結

TAC 会場は大学の体育館なんです。空間を半分に仕切って、片側は対戦格闘ゲームの予選会場。もう片側は、家庭用ゲームの体験スペースや、私たちが登壇したステージがありました。イベントで動いているゲームはほとんど全部日本のものだと聞きました。
ぴかちう もう会場全体が「クルジャパン」(笑)。日本人というだけで、みなさんが気さくに話しかけてくれて嬉しかったですね。
TAC ゲーム以前に「日本が好き」という方が大勢来てくれました。

——基板、筐体などのプレイ環境が日本と同様に整っていましたね。
ぴかちう これは本当に驚きしましたよ。

TAC ジェイムズというフランスの筐体マニアの方が居まして、彼がステージ設置と、プレイコーナーの筐体を提供したとのこと

です。500台ほど筐体を個人所有してそのうち300台は壊れているので、ひとつずつ手作業で直しているというほどのマニアとか(笑)。

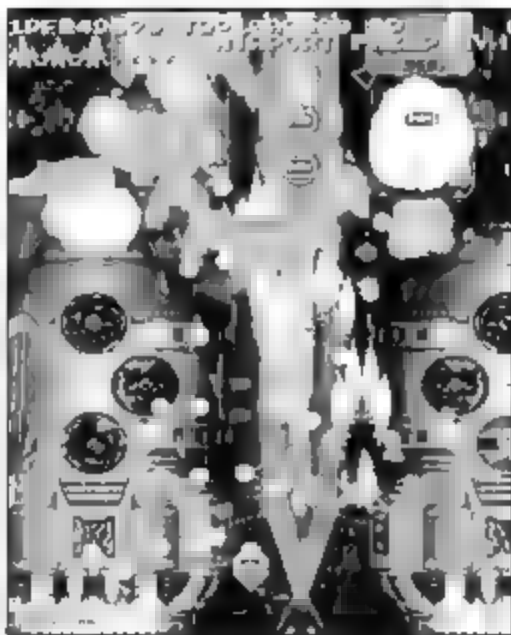
ぴかちう 筐体コレクションは牛小屋に置いているそうです(笑)。
TAC 渡仏にあたってわれわれは自分用のレバーとボタンを持参しました。私は三和製のものを持参していったのですが、ジェイムズが「俺はセイミツマニアだから、三和のレバーがつけられるコンパネはない」と言い出したんです。事前の確認では大丈夫だって話だったのに(笑)。これにはかなり焦りました。結局、NAK君のレバー(セイミツ)を借りてプレイしました。

フランス人から、三和のセイミツだのという話を聞くこと自体が何かおかしい(笑)。

TAC プレイが終わったあと、ジェイムズから「どうだ、セイミツはいいだろう?」みたいなことをドヤ顔で言われましたね(笑)。

バトルガレツガ Play Review ＜T3-神威＞

絶妙なパターン構築によるフック調整、道中の稼ごころできつちりスコアを伸ばすなど、本作ならではのテクニカル性を踏まえた職人的プレイを余すところなく披露。フスボスでは痛恨のゲームオーバーになるものの、コンティニューの末に撃破。



©FIGHTING ©1996 RAIZING

虫姫さまふたり ノックアウト Play Review ＜NAK＞

数ある弾幕シューティングの中でも、最多最強の弾幕が展開する「ビッドモード」での挑戦。このモードで序盤から重要となる、絶妙なタイミングでの「弾消し」(弾を撃った固い敵を倒すと、同時に敵弾も消える)を伴う攻略パターンはさながら芸術的。



©2007 CAVE CO., LTD

——『虫姫さまふたり ブラック
レベル』はXbox360版がありま
すが、『怒首領蜂 最大往生』は開
催時点ではアーケード版のみ。よ
く現地にありましたね。

TAC フランスには基板が2枚
しか存在しないとか。そのうちの
1枚をフランス人ゲームマニアの
フィリップが提供してくれました。

『観る』楽しみ方 日本とフランスの違い

——3日間で1人2回のプレイ。
集中力の維持が大変だったのでは。
TAC プレイが、一発勝負なのは
日本のイベントでも同じなので、
その点は大丈夫でした。それより
も、初日のプレイを担当した神威
さんとNAK君のプレッシャーは
相当なものだったと思います。会
場がどんな反応になるかは全くわ
かりませんでしたからね。

始まってみれば会場が大いに
沸きましたね。

TAC 二人とも素晴らしいプレ
イでした。この盛り上がりのおか

げで、翌日の私も安心してプレイ
に臨むことができました。プレイ
後はスタンディングオベーション
まで頂いて、本当に感無量でした。

ぴかちう 私は、今回は純粋にお
客さんの立場になって「フランス
のゲームイベントではどう盛り上
げるのか？」という関心から見てい
ましたが、解説者の仕事のスゴイ
と思いました。音響面で気づいた
のは、ゲームのサウンドをあまり
出さなかったこと。音響の優先度
はまず解説の声。続いて、観客の
歓声や拍手。その後ろにうっすら
とゲームサウンドが聞こえる……
という並びだったんですよ。

TAC 客席にゲームサウンドが
ほとんど聞こえないというのはあ
まりにも寂しかったので、2日目
からは対処してもらいました。

ぴかちう 私としては、サウンド
とシーンがシンクロしたカッコイ
い演出があることがシューティン
グならではの魅力と考えています。
ですから、「わっしょいー」では、
サウンドのボリュームを大きく上



Clover-TAC氏のプレイ。再挑戦するハプニングもあったが、むしろ観客は得した気分になったとか?



げているんですよ。でも、フラン
スでは観客にゲームの詳しい情報
を逐一提供することに重点を置き
ていて見せ方が全く違うんです。
——『怒首領蜂 最大往生』では、
ラスボス「陽蜂」のシーンで解説

2日目は会場周辺で入場待
ちの長蛇の列が。スーパ
ープレイのエリアで用意さ
れた椅子はすべて埋まり、
立ち見も出た



日本人プレイヤーを招いた
功労者、デミトリ。昨夏の
「ゲームサマーフェスティバ
ル2012」を見て大きな衝
撃を受けたという

怒首領蜂 最大往生 Play Review < Clover-TAC >

1回目のプレイでは、4面終了
時に(本人いわく)「汗を拭くつ
もりで」うっかり2Pスタート
ボタンを押してしまい、いったん
強制終了(ラスボス「陽蜂」が
出現しなくなるため)。仕切り
直して挑んだ2回目では、「陽蜂」
の猛攻をしのぎ見事陥落!



©2012 CAVE Interactive CO., LTD.

者がシリーズ名を早口で語りはじめて何事が起きたのかと。

TAC この「陽蜂」の攻撃パターンは過去作の「火蜂」シリーズのオマージュになっていますから、その解説をしていたのでしょうか。

なるほど、納得！

TAC こんな感じで、とにかく解説が細かい。待機中に、私のプロフィール紹介があったのですが「Clover-TACは【ケイブラバー】の略で……」という話が始まって「おいおい何でそんなことを知っているんだよー」と私自身が驚いたりにして（笑）。徹底的に事前リサーチをしていたみたいですね。

ジョン メインの解説を務めていたのは、フランスのシューティングプレイヤー「BACK」氏。近年の弾幕系シューティングをかなりやり込んでいて、フランスのシューティングコミュニティの中では、誰よりも豊富な知識の持ち主として知られています。ほかにも数人解説者が居ましたが、彼ら共通の目的は、解説で会場を盛り上げる

ことでした。

解説も含めて「Team Super-PlayLive」の実演なんですね。

TAC ぜひ、当日のプレイ動画に解説部の日本語字幕を付けてほしいですよ（笑）。プレイヤーからすると、本当に何を言っていたのか知りたいですよ。そもそもSunfestに集まるような人たちはフランス人ゲームファンの中でも、かなりコアな層でゲーム自体に強い興味を持っている人たち。ですから、「Team SuperPlayLive」の実演や実機プレイを通じて自分が遊ぶゲームを探す、といった目的もあるみたいなんです。

ぴかちう 日本で言う、ゲームショウ的なイベントの感覚なんです。**TAC** 詳しい解説を提供するのはそのような人たちにゲームを紹介する目的もあるからみたいです。――『怒首領蜂 最大往生』のプレイを終えたあとのClover-TACさんのコメントが印象的でした。「フイギュアスケートのように、プレイそのものに芸術性がある。その

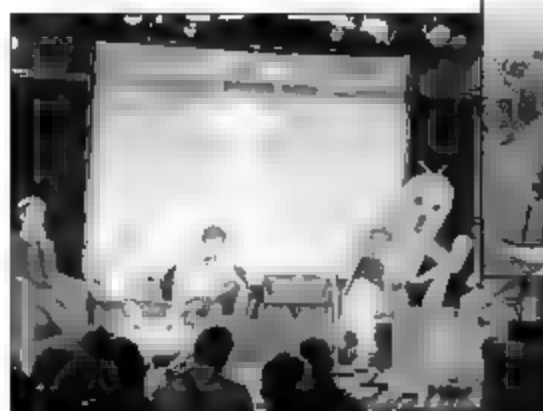
会場にはフランス中からあらゆるゲームが集合！

さまざまなゲームファンの、ゲームへの愛情によって支えられているSunfest。出展者にとっては自作のゲームやコレクションが同じゲームを愛する仲間披露できる場とあつて、会場では珍しいゲームと出会う機会も多い。フランスのゲームマニアの情熱は、言葉と国境を越えて我々にも伝わる。



セガの体■バイクゲーム「モーターレイド」の筐体。日本国内では現存するものが少ない貴重なものだ

格ゲー関連のトーク。画面に映るのは格ゲープロゲーマー、ウメハツ氏



同人ゲームの体験コーナー。好きだからこそ作りたい意識は世界共通



日本ではおなじみの光景。縦画面アストロ筐体に収まったシューティングも人気

点を楽しんでほしい」とおっしゃっていただきましたね。

TAC 勝者と敗者が明確に出る対戦格闘ゲームと違って、シューティングのハイスコアって第三者の採点によるものなんですよ。ゲームによって「高得点の技」というのが決まっていて、それをひとつずつ決めていく。そして、スコアの高いプレイには芸術性が必ず付いてくる。それこそフィギュアスケートと同じように。シューティングの本質が少しでも伝わればと思って、この表現は昔からよく使っています。

シューティング体験の新たな形 日本もフランスも同じ

もし、次も機会があったら？
TAC ぜひ行きたい。現地で知り合った人と再会したいですね。
ぴかちう ゲームセンターと同じことで、人と人との触れ合いがこういうイベントの魅力なんです。たとえば言葉を通じなくとも？
ジョン プレイを通じて思いは伝

わるんですよ。海外のプレイヤーコミュニティの掲示板を見ると、「現地でClover-TACと会話はできなかったけれど、一緒にゲームプレイを披露しあって交流できた」といった書き込みもありました。

——イベント参加後、フランスのシューティングシーンに変化はあったと思いますか？

TAC 正直まだわからないですが、何か少しでも変わってくれたらいいなと期待しています。当初は海外のプレイヤーが少しでも増えてくれたら……と考えていましたが、プレイに至らずとも、「見て楽しい」という人が増えてくれるだけでも十分に意味があるかなと。どんなジャンルでも「プレイする楽しさ」と同じかそれ以上に「見る楽しさ」は重要だと思いますし、今後のシューティングの発展、特に世界を視野に入れた場合はそのあたりがカギになると思います。
ぴかちう ゲームの大会文化は日本発祥。シューティングのスーパーステージで披露してみ

んなで見るというスタイルも日本発祥。そして、会場にあった機材も日本製。そして、ゲーム以外にも漫画やアニメなどのサブカルチャーの分野でも「クールジャパン」として日本のものが好まれている。間違いなくイベントを通じて、国益が発信されている、ということを感じました。そして、自分も「わっしょい！」というイベントでその一端にかかわっていたのかな……ということを実感しました。もともと自分の場合は仕事とは関係なく、趣味で手掛けていることですが（笑）。

TAC 現地のインタビュで「シューティングの裾野は広がっていますか？」という質問を受けました。2008年に開催した1回目の「わっしょい！」以来、気づいたら2013年にフランスで同じようなことをしているわけですから、間違いなく広がっていると言っていると思いますし、この流れが今後もつながっていくことを願っています。

やり込みプレイを実演！ “Team SuperPlayLive”

彼らはフランスのゲームプレイパフォーマンス集団。最速クリアを目指す「スピードラン」、「スコア」（ハイスコアのチャレンジ）などのテーマで、あらゆるゲームを題材にしてエクストリームなプレイをライブで披露する活動を展開している。詳細とやり込み映像はfacebook (<https://www.facebook.com/TeamSuperPlayLive/>) で確認できる。



中心メンバーは“A-M”氏と“DamDam”氏。フランスの鋭プレイヤーが揃う！

鋼鉄帝国は 三度よみがえる

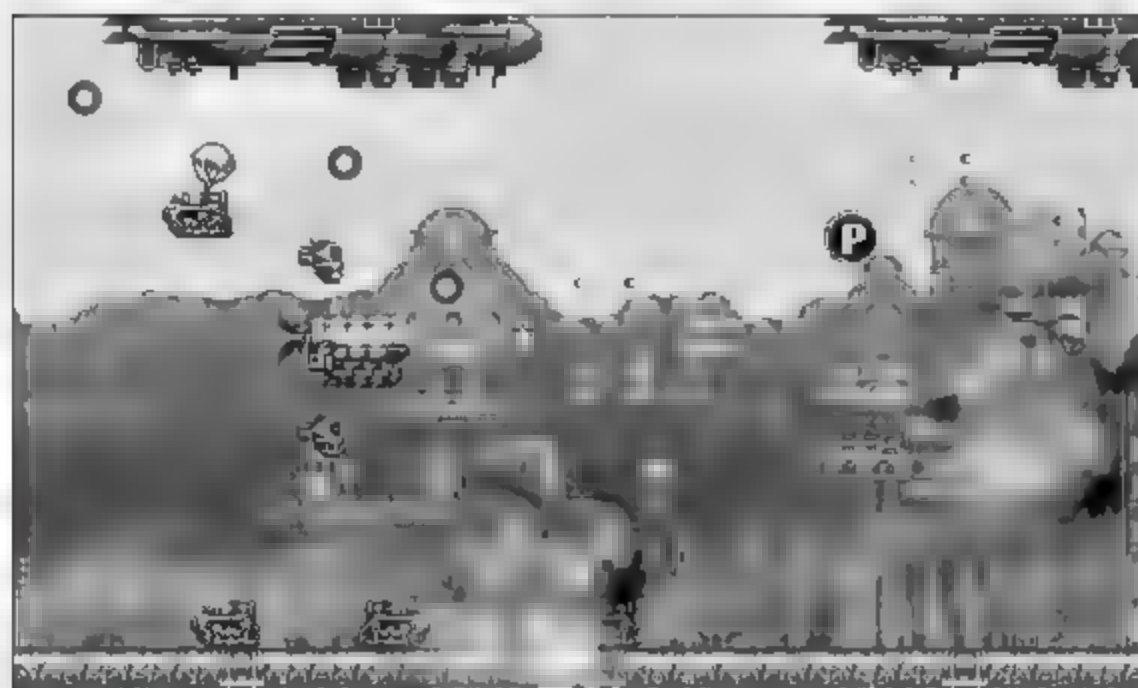
広大な空には、プロペラを生やした鉄の鳥たちが浮かぶ。空を飛ぶことの雄大さ、あの感動を思い出せ。



鋼鉄帝国

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト
■スターフィッシュ・エス・ディ ■2013年12月配信予定
■価格未定 ■CERO 審査予定
©2013 STARFISH-SD Inc.

[ext] = ジストリアス(フリーライター)



自機は前後にショットを撃ち分けることもできる。また、中型以上の敵は耐久力があり、どうにか近づいて、少し頼りない機銃や爆弾でせつせと攻撃する様子はどこか牧歌的でもある。まだ兵器が発展途上であり、すぐには撃破できず、「操縦者」が互いに感じ取れた時代の戦いのようだ

鋼鉄帝国の勇者たちが送る
大空に羽ばたくロマン

「鋼鉄帝国」……それはドイツの文学史に残る空想化学未来小説『STEEL EMPIRE』(1819年初版)を、HOT・Bが映画化したものだ。蒸気機関が発達した世界で、シルバーヘッド共和国と、軍事国家モーターヘッド帝国の戦争を描いた物語である。



かつての人々は、蒸気機関とプロペラに無限の可能性を夢見た。本作の行物もプロペラをあちこちに生やし、巨大な質量さえ軽々と浮かべ、ついには宇宙(1)まで飛んでみせる。現代科学がとうに暴いてしまった「荒唐無稽な未来絵図」が、ただひたすらにまぶしい

という触れ込みで、1992年に発売されたのが「初代」こと、メガドライブの「鋼鉄帝国」だ。先に断っておくと、原作となった『STEEL EMPIRE』は架空の小説であり、「映画」とは言っているが、実際は横スクロールのシューティングゲームである。ゲームシステムは、目立った箇所はなく、挙げるなら「ステージごとに飛行機か飛行船を選んで出撃」「前後に撃ち分けできるショット」「ライフ制による多少頑丈な自機」ぐ

時代に合わせたの变革と進化 『鋼鉄帝国』の歩みを振り返る

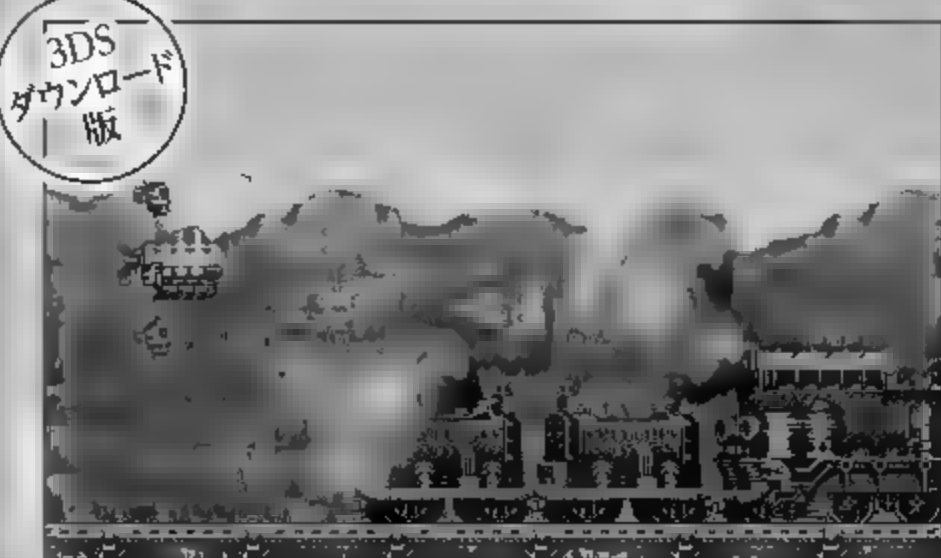
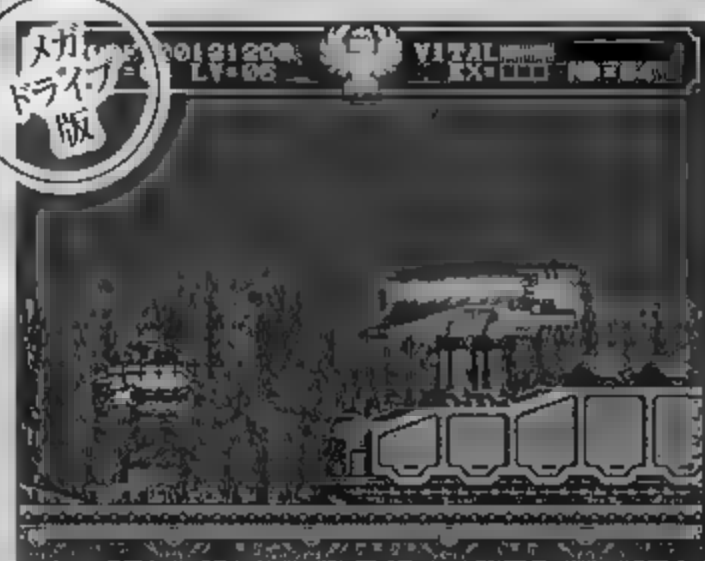
1992年に原作が発売された『鋼鉄帝国』だが、今回の3DSダウンロード版が3本目の作品となる。ここでは同じシーンを並べ、3機種での比較を試みたい。

2004年に発売されたゲームボーイアドバンス版は、メガドライブ版をアレンジ移植したもの。ゲームシステムや全体的な流れは一緒だが、一部のボスデザインがリファイン、中には違うボスキャラになるなど、大胆な変更が目立つ。また、デモシーンではテキストの漢字使用や、ステージ6以降はシナリオの都合上、自機が完全に固定されるなど、後発作品ならではの演出強化も見られる。

ただ、もともと小さいゲームボーイアドバンスの画面に、メガドライブ版のスケールをそのまま持ってきてしまったこともあり、キャラが大きくて迫力がある反面、画面が狭くて敵の攻撃がかわしにくく、難易度が上がってしまった部分もあった。

今回の3DSダウンロード版は、キャラクターや背景をすべて作り直した、新作とも言えるものだが、その大きな特徴はスコア表示などを3DSの下画面に移すことにより、ゲーム画面の広さをより確保している部分だろう。『鋼鉄帝国』の世界は、さらなる広がりを見せてくれるようだ。

比較 鋼鉄帝国



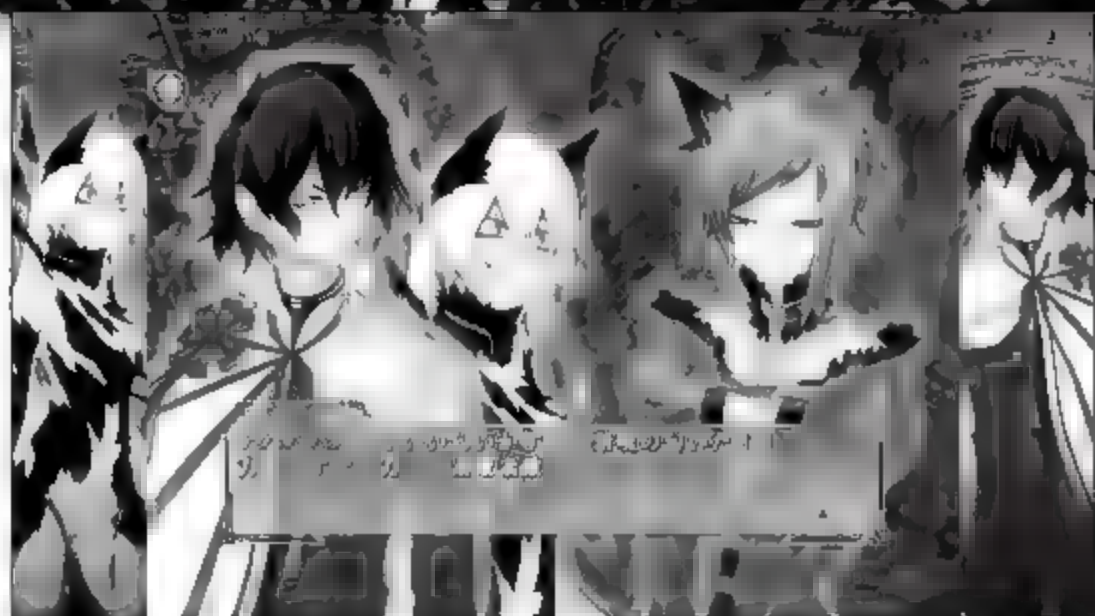
らいか。シューティングによくある「並み居る敵をバリバリ撃つ」みたいな爽快感はなく、どちらかと言えば出てくる敵の1体1体を慎重に排除していく、独特の重みがある。しかし、前述の「あたかもそういう作品があり、それを映像化した」という本作のコンセプトは、ページの半分を映画のパンフレットのように仕立てたマニュアルだけにとどまらず、「タイトル画面でメインテーマに合わせて流れる楽譜」（無声時代の映画のオマージュ）や、「点滅するフィルム映像と、寸断なく流れる映写機の音」を徹底させたデモシーンなどで伝わってくる。決して斬新なゲームではない。だが、古き良き映像美が、パッケージからも発せられるノスタルジックの風が、実際に自分の手でキャラクターを動かすことで、プレイヤーの心に響く。

ゆえに初代『鋼鉄帝国』は、家庭用シューティングでも「忘れられない作品」として、クラシック映画のように語り継がれてきた。かつては入手困難でプレイする機会も限られた名作が、新作ダウンロードソフトとしてよみがえる。パッケージ販売ではない、データ配信という販売形式は現代技術のありがたみだが、そこに込められた「古代技術の幻想」は、今も色あせることはない。

戦いは、まだ終わらない……

『雷電Ⅲ』や『雷電Ⅳ』でおなじみ、MOSSの創立20周年記念作品『カラドリウス』。前号「Vol.7」に引き続き、今号では残りのボスキャラや、ダウンロードコンテンツを一挙紹介！

Text=ジストリアス(フリーライター)



Caladrius

カラドリウス

360

カラドリウス

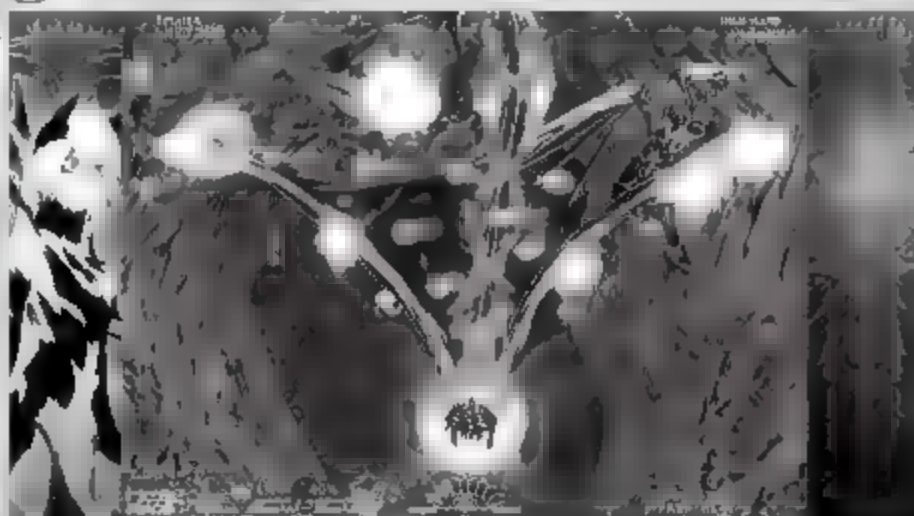
■Xbox 360 ■モス
■2013年4月25日
■通常版 7140円(税込)
■CERO D(17才以上対象)
©MOSS Co.,LD ALL Rights Reserved



伝説の錬金術師パラケルススの唯一の弟子で、肉体はとうの昔に滅びているが、その精神は禁呪の影響により、パラケルススの残した機体「ハウル・ローレフイ」につなぎ止められている。『雷電Ⅱ』を彷彿とさせる、画面中を走るプラズマレーザー風の支援型エレメントシュートや、全ギャップ中最も強力なバリアで、かつエーテルゲージも回復させる高性能な防御型エレメントシュートを持つ。

元パラケルススの助手(生前)
ソフィア・フルカネルリ

ダウンロードキャラクタ1
(560マイクロソフトポイント)



パラケルススがかつて禁呪を使って機体を生成する際に、消滅した王国の人々たちの怨念と、不純物である負の要素が混ざり合って実体化した混沌の存在。彼女(?)のシナリオでは、対峙する人々の内面が次々と暴かれていく。機体性能はかなり特殊で、全ギャップで唯一ステージ進行とともにメインショットが強化されていく。エレメントシュートはどれもクセが強いものの、全体的に高火力。

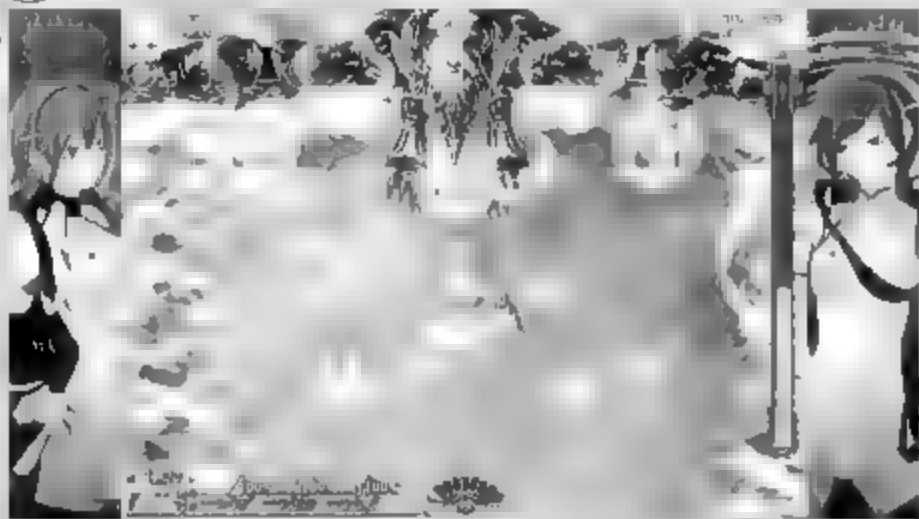
リリスの悪夢

怨念

ダウンロードキャラクタ2
(560マイクロソフトポイント)



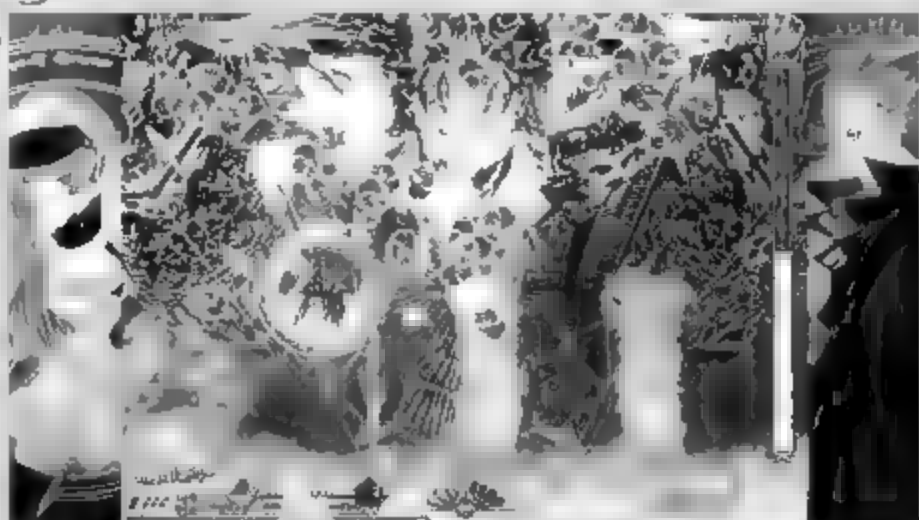
ダウンロードコンテンツ「8bit サウンドパック」では、ゲーム内の全楽曲(計19曲)が、8ビット風のBGMにアレンジされたものと差し替えられるもの。価格は560マイクロソフトポイント。購入後は通常のBGMと切り替えてできるので、その日の気分に合わせて使ってみよう。



近衛騎士団団長にしてアレックスの親友。バラダン国王に絶対の忠誠を誓っており、王国の異変に気付きつつも、「王を守る」という自らの役目を全うすべく、かつての親友に牙を向ける。搭乗機体の「シーヴィルング」は鳥型とあって機動力に優れ、素早い動きでステージ内を駆け回る。また、風を使った攻撃を得意とし、竜巻を発生させてプレイヤーをじょじょに追い詰めていく。

近衛騎士団団長 アイラ・ジェナ・パルシオン

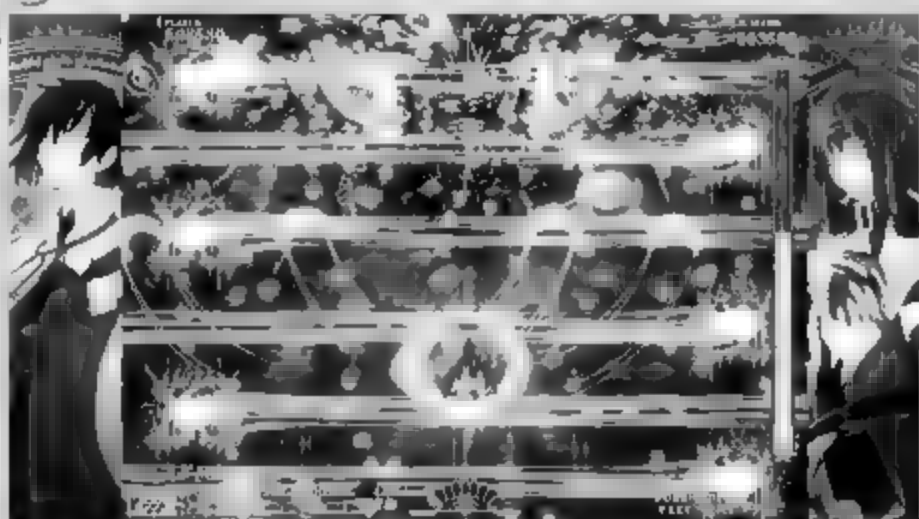
STAGE 4 BOSS



王としての絶対的な力を追い求めるあまり、禁呪に手を染めてしまった狂気の国王。ただし、かつては「聡明で公正な名君」と呼ばれたように、悲劇の真相を知るにはさまざまなキャラでプレイし、国王という人間を多面的に見る必要がある。搭乗機体の「ヴィルトデュラン」は王じきじきに操る機体とあって、今まで戦ってきた大型機を凌駕する圧倒的な強さでプレイヤーの前に立ちはだかる。

バラダン王国第12代国王 グラハム・ガルディアス・バラダン

STAGE 5 BOSS



バラダン国王が使った禁呪の代償、それは封じられた異界の道さえも開いてしまう。破壊されたヴィルトデュランの背後の扉が開かれる時、悪夢が始まる……。ステージ5までをノーコンティニューでクリアすると出現するステージ6は、「異次元」と呼ぶにふさわしい空間だが、そこで待ち構える真の最終ボスがベルゼブブだ。人知を超える魔王の力に、死闘を免れることはできないだろう。

異界の魔王 ベルゼブブ

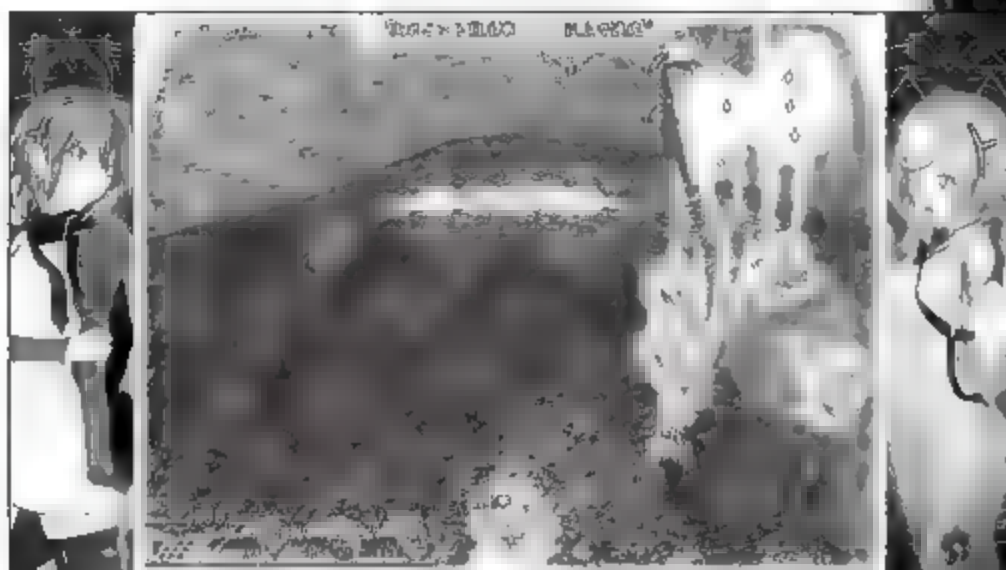
TRUE LAST BOSS



カラドリウス

羽ばたけ! 神鳥たちよ

『カラドリウス』のアーケード版がいよいよ発表された。しかしその内容は単なる移植にとどまらず、新モードやシステム、多くのバランス調整など、ほぼ新作と言えるほどの進化を遂げている。神鳥たちの戦いはさらなる次元へ向かう!



カラドリウスAC

■ALL.Net P-ras MJLT
■モス
■近日稼働予定
©MOSS Co., Ltd. All Rights Reserved
Text ジストリアス(フリーライター)



「ARCADE」では、「エレメントバ
スト」の代わりに「フュージョン」
が登場。発動後はゲージが0に
なるまでエレメントシュートが撃ち
放題になる。寸断なく攻めろ!

ロードキャラも参
戦済み、より洗練
された「カラドリ
ウス」が楽しめる
だろう。

またゲームバランスの調整だが、自機のス
ピードアップやショットの威力向上など、全
体的に「プレイヤーが有利になる」上方修正
が積極的に行われているのが嬉しい。ダウン
い。
主な変更点だが、公共の場でのプレイを考
慮してかXbox 360版の「羞恥ブレイク」と
比べてボス・主人公のダメージ表現は抑えら
れ、ボス撃破のCGなども一新された。その
分、アーケード版独自のイラストが追加され
ているので、プラス面として受け取ってほし
い。

『ACC』はただの「アーケード」にあらず
Aile Ciel。翼は新たな空へ



近衛騎士団隊員
セシリア・ネル・オルブライト

ミッションステージキャラ



『カラドリウスAC』では、Xbox 360版をベースとした「ORIGINAL」
のほか、ゲームシステムが一部変更され、ミッションステージが追
加された「ARCADE」の2つのモードが遊べる。ミッションステー
ジは「敵部隊の侵攻を阻止せよ」など、決められた課題をこなし
ていく。新キャラはアイフを慕う隊員セシリア。手柄のために大軍
を率いる彼女の猛攻を、無事にしのぐことができるだろうか?



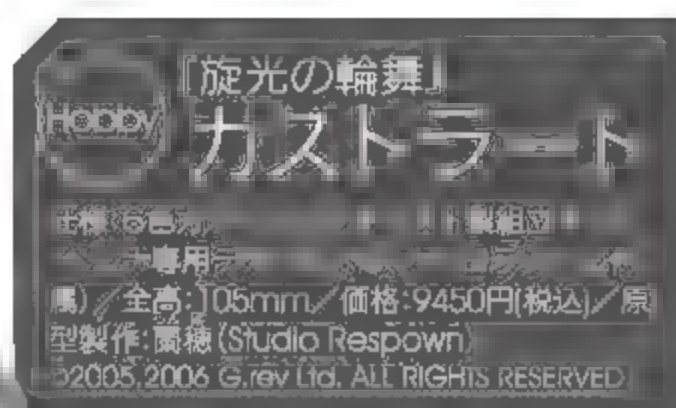
有限会社RCベルグ
プロデューサー

望月 卓

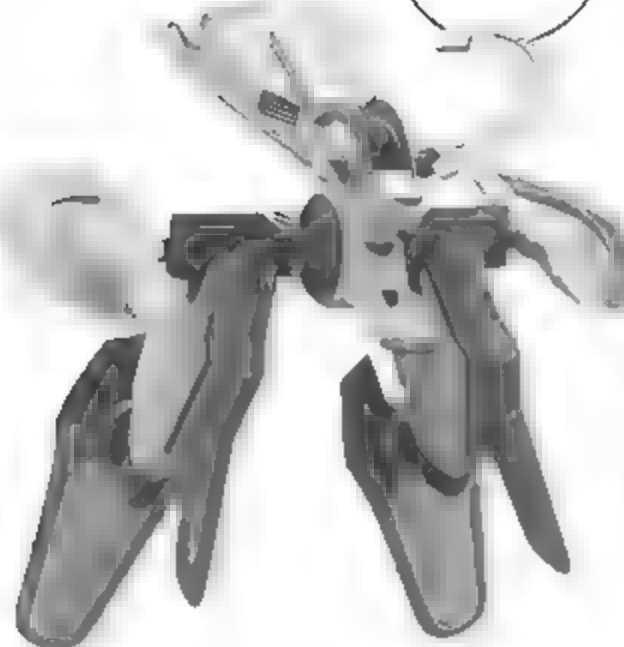
Taku
Mochizuki

模型王国、静岡に拠点を置く「RCベルグ」。
独自の成型技術を活用したレジンキャストの
受託生産を主業務とする企業だが、シューティ
ング関連の商品を企画販売するメーカーとし
てご存知の方も多いただろう。最新作『旋光の
輪舞』カストラート（下記参照）を例に、マ
ニアックなアイテム群がどのように企画・製
作されているのか、自らも熱烈なシューティ
ングゲームファンである同社の仕掛け人、望
月卓氏に本邦初公開の貴重なお話を伺った！

最新作



グレフの対戦シューティング『旋光の輪舞』
でペルナが搭乗するランダー。鋭いエッジ
とアーム部のラウンドが個性的なシェイプ
を構成。7月28日開催の「ワンダーフェスティ
バル」で先行販売。本誌発売の9月28日
よりグレフ オンラインショップ (<http://grev.shop-pro.jp/>) で受注も開始！



過去の同社商品はいかにも「通好み」なラ
インナップ（詳細は74ページ）。その理由が
「模型と同じくらい、ゲーム好きの社員が多
い」というから面白い。企画で重視している
こともユニークだ。「企業の企画屋として本当
はダメかも」と前置きしながらも、まず「自
分たちが夢中になったゲーム」から「立体化
して面白そうなもの」を優先するという。カ
ストラートも、もともと社員同士でXbox 360
版『旋光の輪舞 Rev. X』の対戦が盛り上
がっていたことがきっかけとのこと。
しかし、これもちやんと狙いがあってのこ
と。同社では、自社企画商品を、これまで培
った独自技術や新たな試みを披露する「デモ
ンストレーションモデル」として位置付けて

社内での企画立案と 版權元への依頼

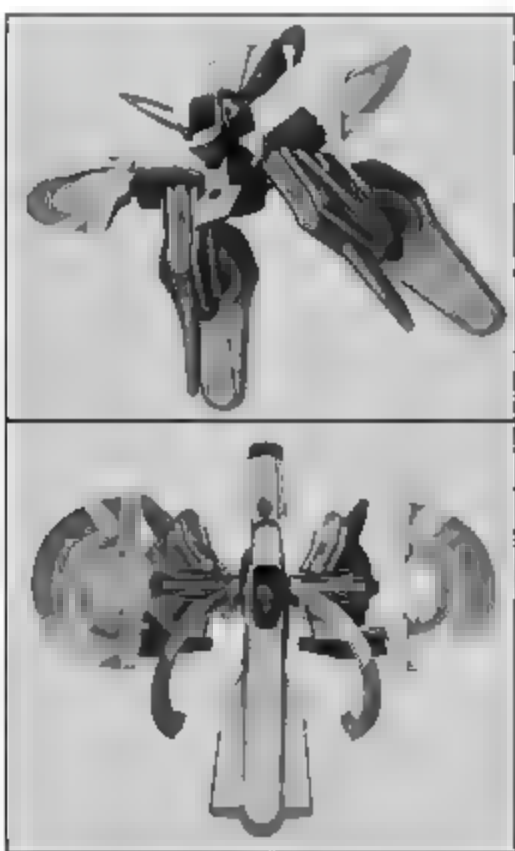
職人集団、有限会社RCベルグに密着取材！ シューティング STGカラーレジンキャスト ができるまで

Report 大瀬子ヤエ（大瀬子屋）

ゲームをテーマにしたマニア
心をくすぐるアイテムを精力的にリリースし続けるレジン
キャスト製作メーカー。同社の
クラフトマンシップに迫る！

いる。シューティングファンの視点から、時には予想の斜め上を行く(?)ワンアンドオンリーな企画はこのように生まれたことを知り、思わず納得。

企画立案の次は、題材作の著作権元への許諾依頼へ。商品化は著作権元企業の協力があつてこそ。グレフとは『ボード・ダウン』のアンタレスから始まった協力関係から、スムーズに進行したという。著作権元への資料提供依頼も大切。立体造形の場合は何よりも絵資料が必須となる。開発当時の設定画はもちろんのことだが、近年ではゲームで使われた3Dデータの提供を受けるケースも。過去にはゲーム開発当時の担当デザイナーに新たな設定を起こしてもらった事例もあったそうだ。



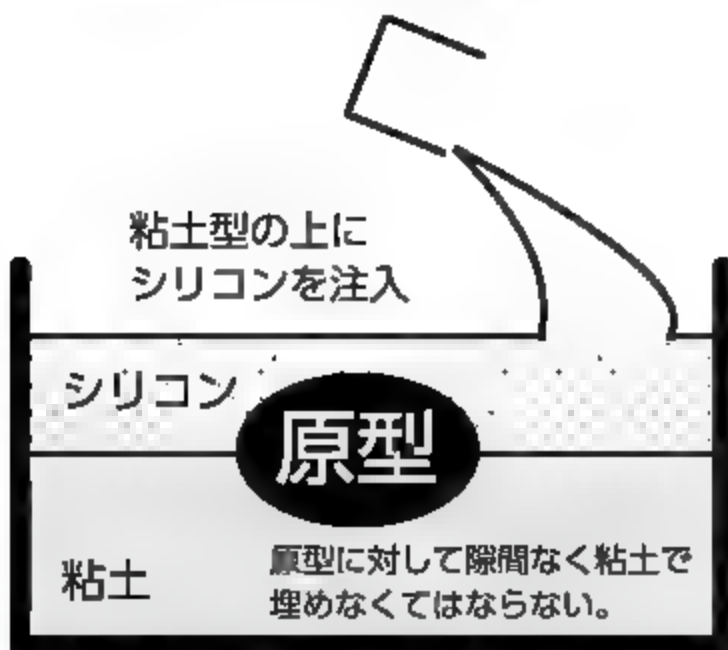
これがグレフから提供を受けたカストラートの3Dモデル。PC上で3Dモデリングソフトを用いれば、あらゆる角度から自在に眺められることから資料としては非常に助かるもの。しかし、後述するように原型制作にはこれでもまだ不十分なのだ。

原型師への依頼 二人三脚で原型制作

3Dデータがあれば万事オーケーと思われるが、プロの視点からはこれだけでは不十分という。3Dデータはあくまで画面表現に最適化されたもの。美しく見えるバランスが立体物とは異なるのだ。立体造形物として最も適切に映えるようにシェイプや構成パーツ間の比率を調整しなければダメという。ここから先は「原型師」に委ねる作業となる。「原型師」とは、わかりやすく言うと、型の元となる分割パーツ(の素体原型)を製作する人。メカ系の場合は三面図の作成までも手がける。レジンキットの出来は原型のクオリティで決まり、その製作には高度な職人的スキルが求められる。さまざまなキット商品で必ず原型師の名前が明記されるのは、その職人性によるところが大きい。カストラートでは蘭穂氏(Studio Respown 主宰)へ依頼した。

定期的に原型師と依頼主の望月氏と間で、バランスやスケールが適切かどうかを確認するやりとりを経ながら、原型制作が進行。この工程は最速で3カ月、長い場合は1年以上という膨大な時間をかけて進められる。

「粘土型」と「シリコン型」の イメージ図



図では原型がシンプルな形状だが、実際は複雑な断面。粘土と原型の間に余分なシリコンが流れないようにする

原型から「粘土型」を作り パーツのための「シリコン型」へ

原型が納品されてからは、社内の工房での作業へ。この工程でのキーワードが「粘土型」と「シリコン型」だ。材料のレジン注入してパーツを作るための鋳型が「シリコン型」。シリコンは密着性が極めて高いという特性を持ち、扱いも容易。従って原型を忠実に再現するための鋳型としてさまざまな分野で用いられているものだ。その「シリコン型」を作るための土台が「粘土型」なのだ。図を見ていただこう。木の枠内に敷き詰められた粘土層に原型を「半分だけ」隙間なく埋めていく。

これが「粘土型」となる。その上にシリコンを流し込み、硬化すると「シリコン型」のひつが完成。これだけではまだ鑄型の半分を作っただけ。続いて、枠全体をひっくり返して下側に「シリコン型」を置いた状態にして、上側に残る粘土をすべて丹念に取り除いていく。その後、上からシリコンを注入すると、「シリコン型」の対となる部分ができる。こうして原型を上、下のシリコンで覆う鑄型が完成するわけだ。複製のしくみとしては、意外とシンプルであることがわかるだろう。

レジンキットでは、不要なシリコンが流れ込まないようにいかに原型を粘土で隙間なく埋めるかによって、パーツのクオリティが決まる。アマチュアのアマチュアでは3時間ほどで済む作業というが、同社では1、2日ほど掛けて徹底的に精度を高めて埋めていく。このあたりはクラフトマンのノウハウの見せどころ。作業としては、単純に原型を粘土に半分埋めるのではなく、複雑な形状に合わせて微妙に上下の接合面となる位置を調整していくという。簡単なように見えて、熟練技術が身につくまで10年以上掛かるとか。カストラートの場合は、6色のカラーパーツを用いているので、色ごとにこれらの「粘土型」と「シリコン型」をそれぞれ作ることになる。



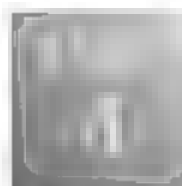
円形枠の「粘土型」。レジン注入後に遠心分離機に掛ける（注入レジンの均質性を高める同社の技術）場合、型は円形となる



「粘土型」の一例（原型はとあるフィギュア）。粘土層の土台に原■を埋める、そして粘土を継ぎ足して隙間を埋めていく。なお、原型周囲に見える小さなツブツブは「シリコン型」のズレを防ぐためのもの



「粘土型」にシリコンを流し込んだ後の状態。固まるまで専用の部屋で静置する。この後、ひっくり返して粘土をすべて剥がす



いよいよ生産工程 レジン樹脂を注入

ここでの作業を簡単に説明すると挟み合わせた1組の「シリコン型」にレジンを注入。真空状態下や遠心分離機に置いて空気を抜いて型と密着させた後、レジンが硬化するまで待つ。そして「シリコン型」を2つに離して1セットのパーツを取り出すのだ。

1日に生産できるのは、1組の「シリコン型」あたり、およそ10セット。つまり100



取材した7月上旬はカストラートの生産が始まった時期。これはカストラートの「シリコン型」のとある1組。2つをピッタリ合わせた後、レジンを型の隙間から流し込む。この流れ込む経路も成型上のキモになる

ケース分の商品を生産するとすると10日掛かるということになる。ひとつの商品で複数種類の型を用いるので、その分生産ラインを増やして対応する。

さて、「シリコン型」には耐用期間が短いという短所がある。レジニキット商品がプラモデルと違っていつも数量・期間限定で販売されるのはそんな事情からだ。実は「シリコン型」製作後は、収縮率が極めて低い安定素材で「型のための型」を作っている。この型を「母型」と言う。言わばマスターデータに相当するもの。「母型」さえあれば、新たに「シリコン型」を起こして再生産ができるのだ。

流し込んで、さらに余分な空気を抜いた後。ウエハースのように挟み込んだまま、硬化が完全に終わるまでの数十分間待つ



そして、「シリコン型」に固定された小さなパーツを慎重に取り出していく。思いのほかたやすく型から剥がれていくのだ

ランナーからパーツを切り離し&封入

パーツをランナー（パーツ同士をつなぐ支え）から切り取り、小袋に封入するのも手作業。同時に箱、デカール類、マニュアルの作成・発注も進行。静岡にはモデル商品の箱型パッケージを手がける印刷業者や、マニュアルの立面図が描けるデザイナーが多いという。こういったところも静岡産！ こうして、レジニキットが生産されているのだ。



商品に関するあらゆる作業が地元・静岡の人たちによって支えられている。このほか、生産工程以外でも、商品写真撮影、パッケージイラスト発注、告知物制作など発売までの作業は山盛りだ！

まとめ

造形屋魂+ゲームマニアのステキな関係

取材を終えて強く感じたのは、レジニキットに賭ける同社の心意気だ。温和な駿河っ子の人柄の中に秘める熱い心。それは造形屋の誇りと、ゲームへの純粋な愛情によるものだ。もしかしたら「高額でちよつと」という読者諸兄もいるかもしれない。しかし、値に見合うだけの「ガチ」なアイテムであることは本記事で感じていただけたのではないだろうか。今後の展開に期待！



倉庫で見つけた「母型」はRCベルグの「歴史の証し」。貴重な取材機会を頂き心より感謝します

RCベルグ ホームページ
<http://www.rc-berg.co.jp/>

RCベルグ×グレフ フォトギャラリー

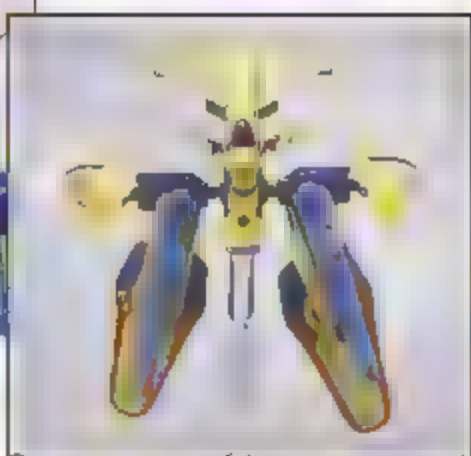
先行発売の「カストラート」をはじめとしたRCベルグとグレフのコラボアイテムの数々を紹介。緻密なディテールに注目してほしい！

構成パーツ全点

パーツ総数は57点。6色のカラーリングで構成。塗装をしなくともイメージに近い形で組み上げることが可能。デカールとオーロラシールも付属している



ゲーム画面から伝わりきらない細部のディテールがしっかり構築されている。エッジ感を強調したフォルム



『旋光の輪舞』カストラート

トップビュー



バックビュー

特報！

『BORDER DOWN』



ワンフェス2013冬で先行販売された、RCベルグ×グレフ第一弾作。未来的なフォルムはもちろんのこと、ボディ上面と下面の色違いを多色分割を用いて再現している。パッケージイラストはかどつかさ氏の描き下ろしだ。



ペルナのフィギュア リリース決定！

10月発売予定のフィギュア専門誌「レプリカント Vol.47」（竹書房刊）で、誌上限定「ペルナ」フィギュアの販売が決定した！ 高山瑞季氏描き下ろしデザイン&設定画を「史上最速」初公開！



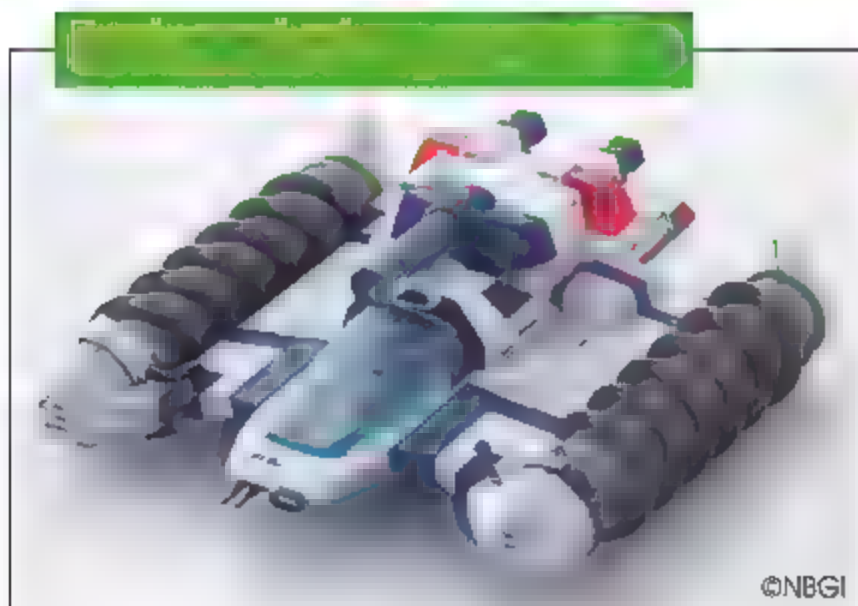
『セン』ファン待望のフィギュア化！ RCベルグ公式HPの続報を待て



R.C. BERG LTD.

STG カラーレジンキット オールライオンナップ

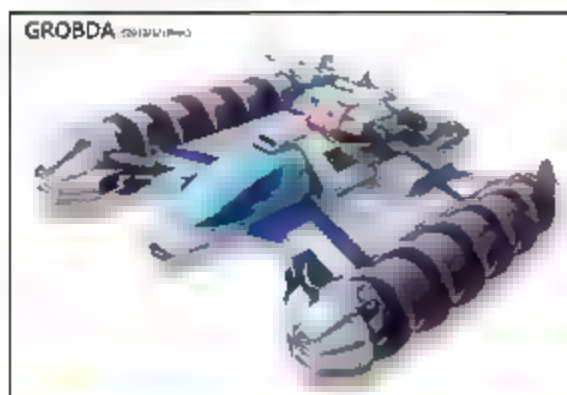
RCベルグがこれまでにリリースしたシューティング関連カラーレジンキットを一挙披露！ 工場探訪レポートで紹介した技術とシューティングへの情熱が生み出す造型美をご覧ください。



©NBGI

■全長 100mm／原型製作 鋭之介“初代”日野(んどばらや)
イラスト 篠崎雄 郎

GROBDA (2013/1/10)



【パッケージイラスト】
原作のメカデザイン
を手掛けた篠崎雄
郎氏による描き下し
イラスト

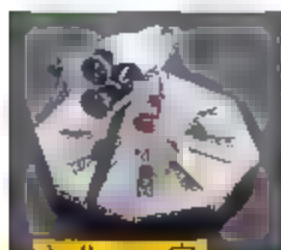


©NBGI

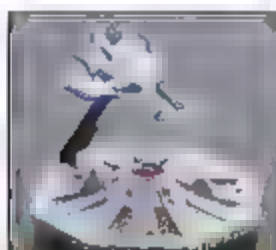
■スケール 1/144／原型製作 伊世谷大士



■全長 約110mm(合体時／ベース含む)／原型製作 伊世谷大士



ソルハーフ



ソルフット



セオダニ



■全長 130mm
原型製作 二宮茂幸





©2007 CAVE CO.,LTD.

■全高 約13cm / 原型製作 遠那かんし (りゅんりゅん亭)

怒首領蜂 大往生 TYPE-A AH-Y72

■全長 190mm (TYPE-A)
200mm (TYPE-B)
原型製作 鋭之介 "初代" 日野
(んどばらや)
デカールデザイン: NAOKI



©2002 CAVE CO.,LTD.



©2002 CAVE CO.,LTD.



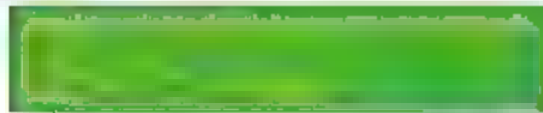
■全長 155mm
原型製作 空山竜司
(んどばらや)

怒首領蜂 大復活



©CAVE Interactive CO.,LTD.

■全高 200mm, 原型製作 蘭穂



©2008 CAVE CO., LTD.

■全高 108mm (ベース含む) / 原型製作 蘭穂

ここで紹介したRCベルグのカラー
レジンキットは、現在すべて受
注・販売が終了しているのだが、
造型関連のイベントや特別企画
の機会に再販されることもある。
最新情報は同社のHP ([http://www
rc-berg.co.jp/](http://www.rc-berg.co.jp/)) で随時掲載して
いるので、ぜひチェックしてみ
てほしい。シューティングノアの
熱い声が集まれば、再び手に入る
チャンスが訪れるかも!?



Front



Back

Detail



JALECO SHOOTING CLASSICS

通常版(黒) / CLARICE DISC LIMITATION(青) /

KOTOBUKIYA & GAMES GLORIOUS LIMITATION(緑)

■Tシャツ(サイズ S/M/L/XL O) ■ゲームスグローリアス

■2013年9月発売予定 ■価格未定

©JAFP ©GAMES GLORIOUS

GAMES GLORIOUS WEBサイト <http://www.games-glorious.com/>

アレビゲーム文化にクール&ダイナミックを融合させる、新鋭ファッションブランド「GAMES GLORIOUS (ゲームスグローリアス)」から、ジャレコのシューティングキャラを集結させた究極のTシャツが登場。各所で顔を見せる自機のシルエットのひとつひとつが、君のハートをキャプチャーする!

クラリスディスク限定カラー



コトブキヤ限定カラー



Front



Back

ゲームTシャツ新作続々登場

レトロSTGを「着る」!

Text=編集部

暴れん坊天狗Tシャツ

天狗レッド/ペ天狗ブルー

■Tシャツ(サイズ S/M/L/XL)

■クラリスディスク ■発売中 ■各3675円(税込)

©kAze Net Co., Ltd.

クラリスショップ <http://claricedisc.shop-pro.jp/>

クラリスディスクにより、CDやグッズ展開などリバイバルブームがごく一部で巻き起こる『暴れん坊天狗』のTシャツが登場。真っ赤な天狗と真っ青なペ天狗、君はどっちでエキサイティング?



メルダック・シューティング特集

～孤高のプロモーションの記録～

1985年に設立、音楽・映画事業を展開し、1990年にゲーム事業に参入するも、2001年には解散した株式会社メルダック。そのゲーム事業において、ゲームの企画・開発・宣伝に至るまで実質的に主導していたのが、株式会社ライブプランニング（現カゼ・ネット）だ。ライブプランニングは当時からメルダック以外のメーカーのゲームも手がけていたが、ことメルダックにおいては「俺たちの作りたいゲームを作って売りたいように売ってみせるレーベルだ!」と誇示するかのような、若さと野心と気迫が伝わってくる挑戦的な作品が多かったように思う。その当時の熱気を追体験するべく、今回はライブプランニングがメルダックから発売したシューティングゲームに注目し、同社の个性的かつ挑戦的なプロモーションの記録を振り返ってみよう。

Text=山本悠作(編集部)、ジストリアス(フリーライター)
資料協力=河副純一郎(カゼ・ネット)
企画協力=シティコネクション

メルダック ゲーム作品年表

平安京エイリアン

■ゲームボーイ ■1990年1月14日

天神怪戦

■ゲームボーイ ■1990年4月27日

暴れん坊天狗

■ファミリーコンピュータ ■1990年12月14日

バトルオブキングダム

■ゲームボーイ ■1991年12月13日

読本 夢五景身 一天神怪戦2ー

■ゲームボーイ ■1992年3月13日

THE KING OF RALLY パリ・モスクワ・北京

■スーパーファミコン ■1992年12月28日

SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

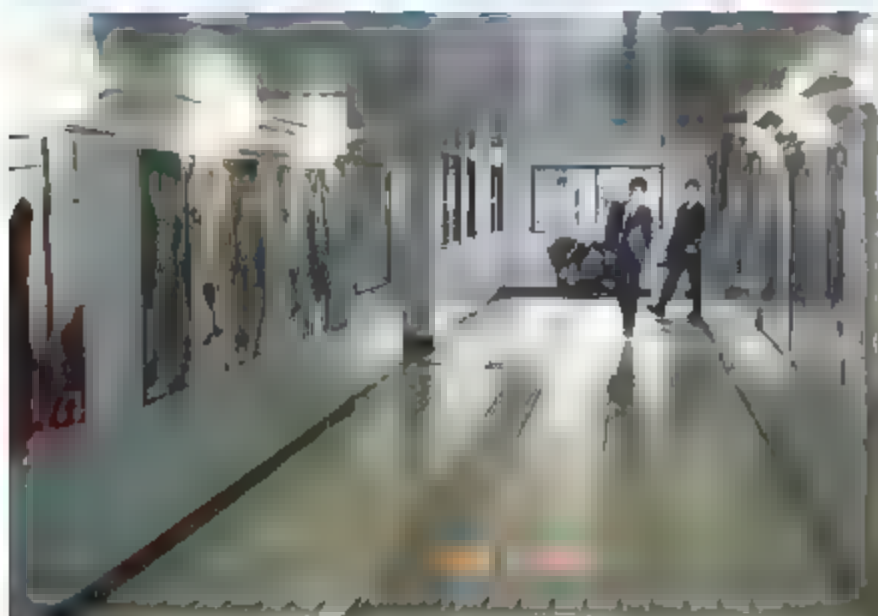
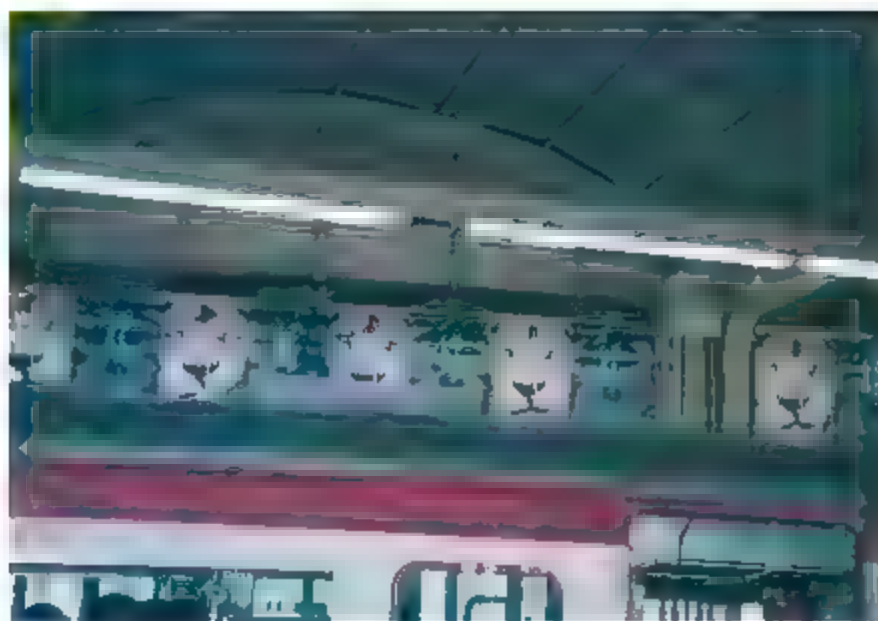
■スーパーファミコン ■1994年1月8日

宇宙レース アストロ 1ー! 1ー

■スーパーファミコン ■1994年2月25日

SUPER PINBALL II THE AMAZING ODYSSEY

■スーパーファミコン ■1995年3月17日



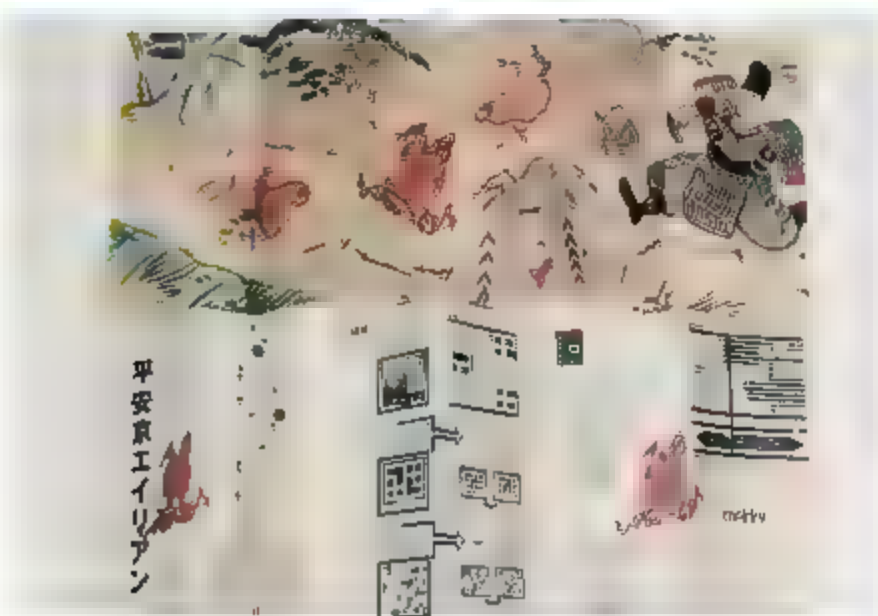
ゲームの展示会などの開催期間には、ゲーム会社のポスターが駅の構内に貼り出されるものだが、過激な内容からか、当初任天堂へのネガティブキャンペーンと受け止められて、ひと騒動に

過激なPRポスターで ゲーム業界デビュー!

「ゲームボーイいらね」「ファミコンしらね」。挑発的なフレーズの奇抜なポスターが1989年、「第一回ファミリーコンピュータ初心会・ゲームボーイソフト展示会」会期にモノレール各駅の3分の2を埋め尽くした。この大胆かつセンセーショナルな広告戦略が、メルダックのゲームレーベルとしての第一歩となった。

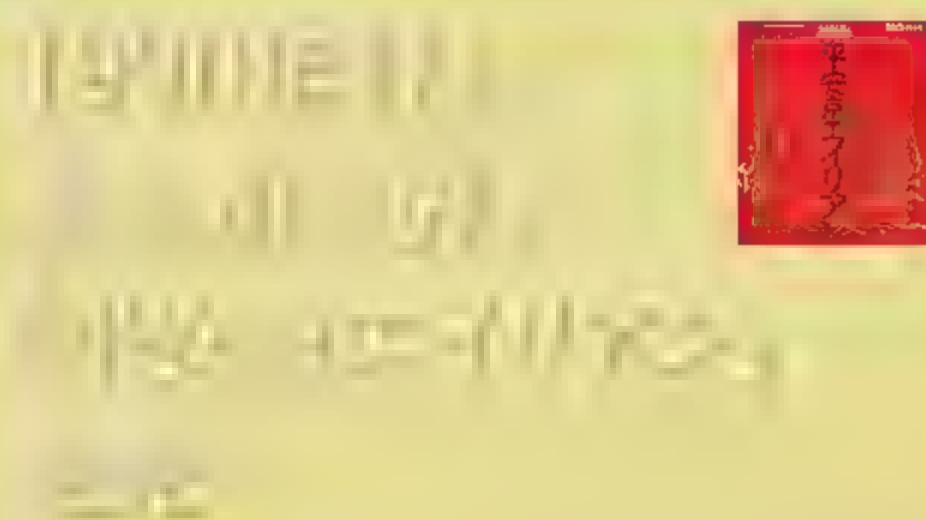


左下には「とにかくとにかく来てごらん いろいろ教えてあげるから ゲームソフトのあたらしい会社 メルダックです」の文字が

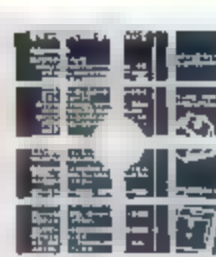
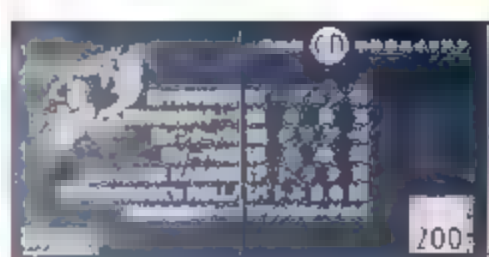


▲リーフレット 屏風や絵巻を彷彿とさせる特殊なリーフレット。検非違使(けびいし)がスコップを担いで、エイリアンを追い回す。「和のメルダック」が早くも印象付けられる1枚

名作の公式リメイク



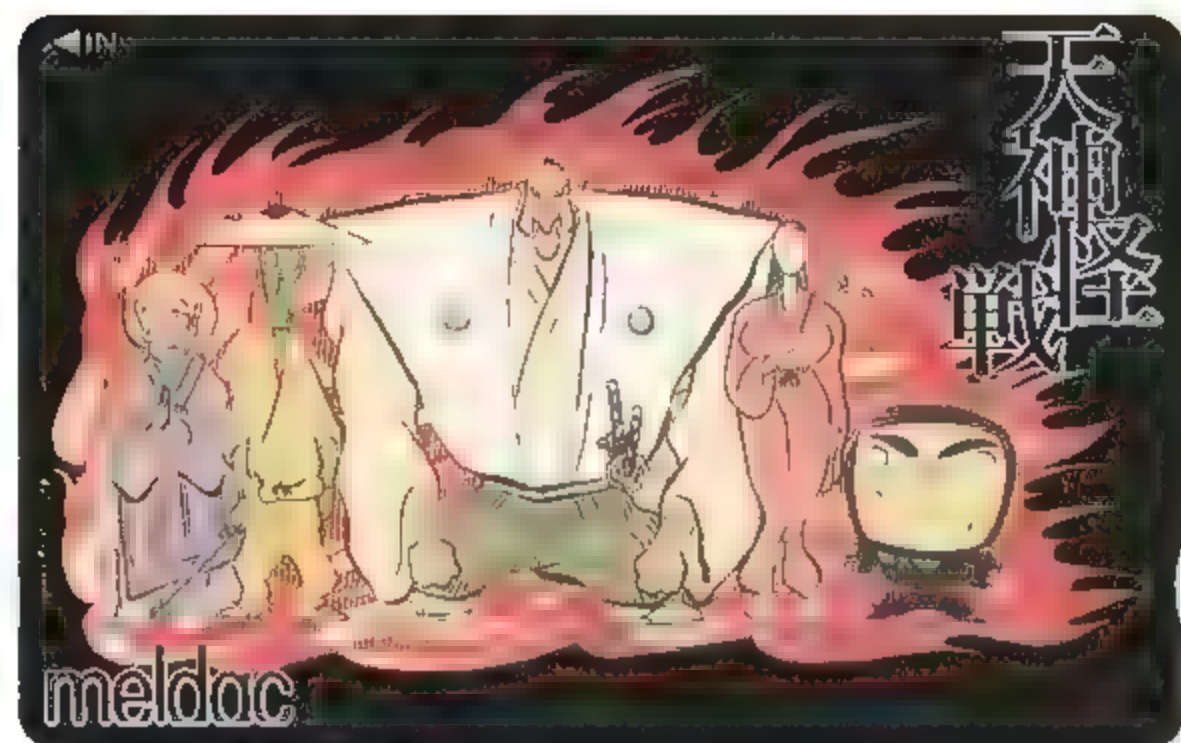
東大の理論化学グループ「TGS」が1979年に開発したゲーム『平安京エイリアン』。いつのまにか開発者とは関係のない企業が著作権を有していたところをメルダックが権利関係を整理して元の開発関係者に著作権を戻し、奇跡の公式リメイクが実現!



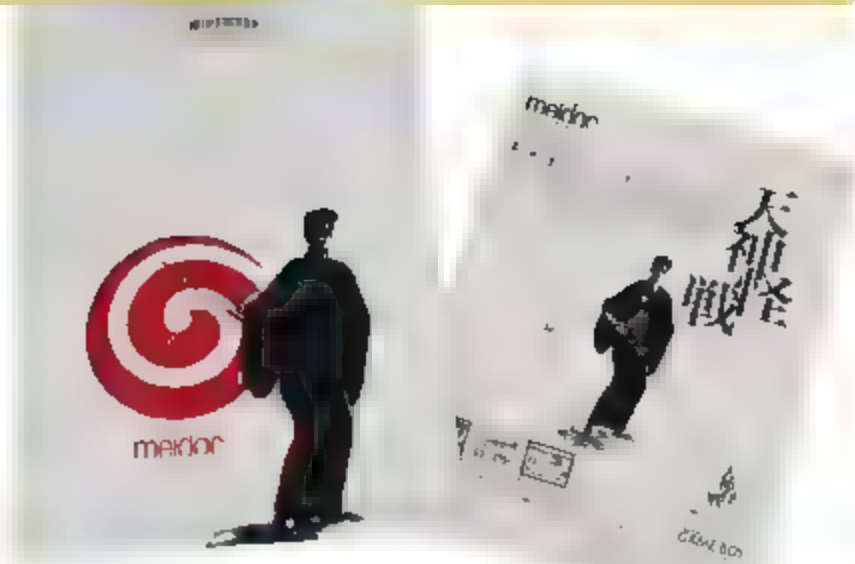
◀ 非売品8cmCD

天神怪戦

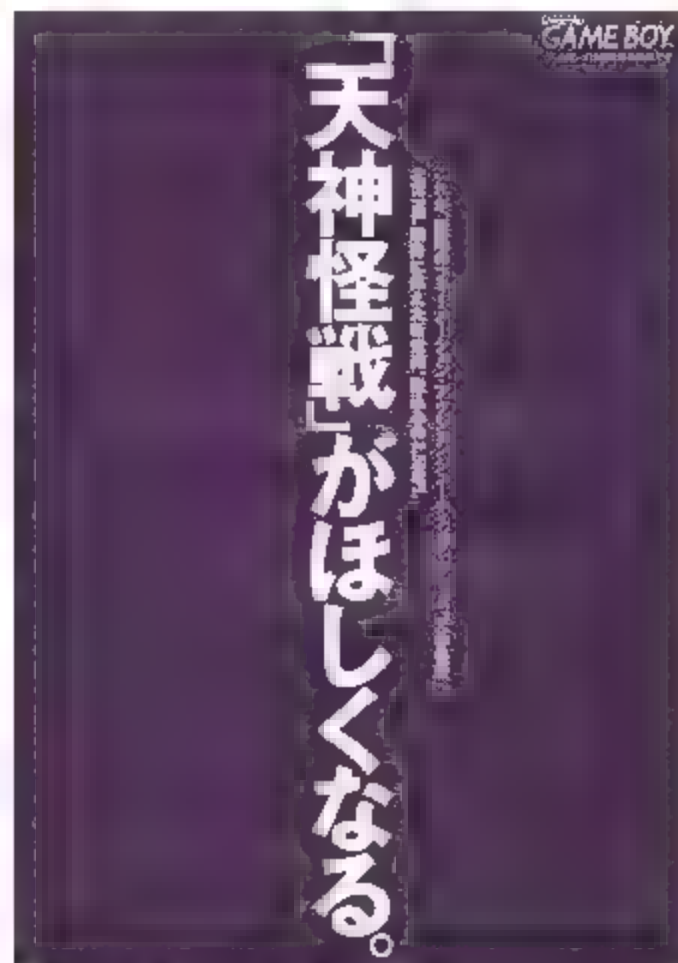
メルダックでは初のオリジナルタイトル『天神怪戦』、その気合と意気込みはさらなる広告戦略からうかがえる。中でもアンケートハガキで抽選プレゼントされた、オリジナルミニ四駆「天神スター」は限定モデル。当時は国内ミニ四駆大会「ジャパンカップ」の盛況など、第1次ミニ四駆ブームの真っ最中。トレンドにも意欲的であった。



▲ オリジナルテレホンカード



▲ オリジナルTシャツ/ポスター



▲ セルディスプレイ



ミニ四駆天神怪戦バージョン
©1990 meldac & PLANNING

▲ 天神ミニ四駆完全オリジナルドレスアップステッカーセット

▶ 爆走オリジナルミニ四駆マシン天神スター



▲ ダイレクトメール (片面シール)



▲ 大仏様貯金箱



そして天狗は空を飛んだ

▲ 飛行船

メルダックの社名、『暴れん坊天狗』と『天神怪戦2』のゲームタイトル、そして天狗が大きく描かれた飛行船。1990年の「第2回初心会ソフト展示会」の当日、会場の上空を飛んだ。ちなみに『天神怪戦2』は『暴れん坊天狗』の約2年後に発売された

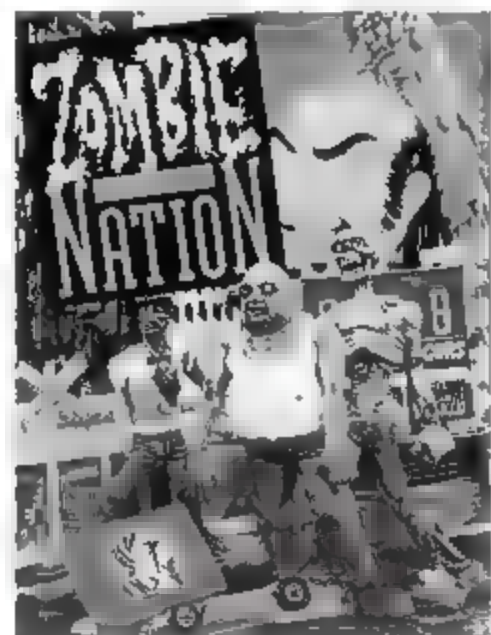
▶ 告知ポスター

「神様、買ってください」とシンプルにまとめられたポスター。これは「第2回初心会ソフト展示会」に使われたポスターで、その後社内に飾られていたのを撮ったのがこの写真。なお『暴れん坊天狗』の主役は「平和の守護神、大和の国の天狗」。神様(ソフト)を買おう?



1990

アメリカ大破壊ゲームが、まさかの海外進出! が、紆余曲折あってなぜか当初の設定どおり、生首が主役に返り咲きに! ちなみに、ジョン・レノンのアルバム「ダブル・ファンタジー」のジャケット製作に関わった人が、この海外版のパッケージを担当したという。



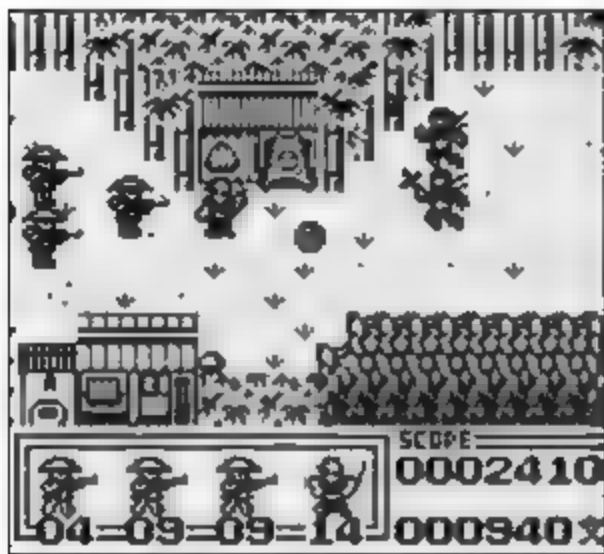
ゾンビ 対 生首!

◀ 海外版リーフレット

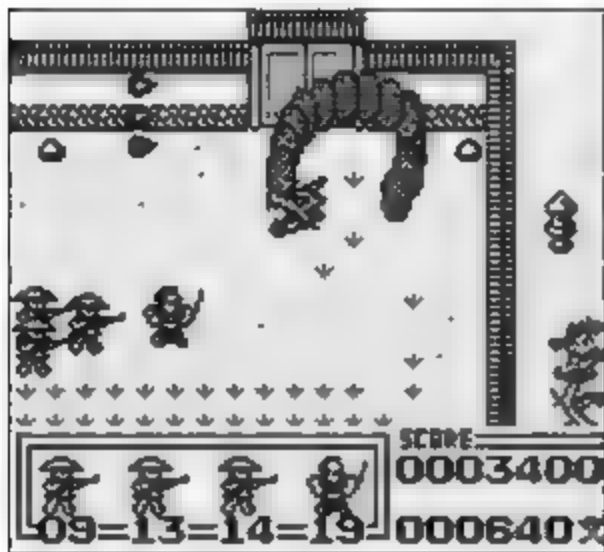
タイトル画面での表記は「SAMURAI ZOMBIE NATION」。ステージ1ボス「自由の女神モドキ」は、頭部を蛇にする緊急措置でメデューサへと生まれ変わった



パーティ編成。上級ユニットほど金額が高く、理想のメンバーをそろえるのもひと苦労



最大4人パーティで道中を進む。入り組んだ地形や敵の波状攻撃が戦略性をもたらす



ボスは攻撃範囲が広い。メンバー全員無傷で倒すのは難しく、短期決戦の選択肢も



天神怪戦

■ゲームボーイ ■メルダック
■1990年4月27日 ■3500円



風・林・火・山! 陣形指揮シューティング

シューティングのイメージ、それは圧倒的性能の自機が、敵の猛攻をくぐり抜けて敵を次々撃破する、そんな軽快なものだろう。1機、もしくはひとりで敵の大軍を蹴散らす、それを可能にするための高性能さが、シューティングの大前提にある。

そこに異を唱えるのが本作『天神怪戦』。襲いかかるは訓練された敵兵士や魑魅魍魎の怪物、それらに対抗すべきは、ひとりではちょっと頼りない「天神5人衆」だ。彼ら足軽、侍、忍者、法師、巫女は、ショットの向きも範囲も連射力もバラバラなユニットだが、『グラディウス』に例えるなら「初期状態のビックバイパー」ぐらい心細い性能である。あえて長所をあげるなら、ひとりひとり体力があって多少頑丈なところか。

たとえば足軽、彼は「端から端まで届くショット」を撃てるが、連射できないので撃ち外したときの間が大きい。また法師は「前斜め2WAYショット」で敵を死角から攻撃できるが、真正面から突進してくる敵を迎撃できない。だが、そんな2人が組めば「前方3方向にショット」と、攻撃範囲が拡大するのだ。そして本作は最大4人のキャラまで参戦でき、彼らの立ち位置を変更する「陣形」まで用意されている。

それらから導き出される本作のプレイスタイルは至って独特。4人のメンバーで敵を駆逐し、さらに仲間がやられないよう、敵弾1発にも自軍を大きく動かして回避する。操作するのは先頭のひとりだが、残りのキャラは自機に追従して動くため、まさに小隊を指揮するような、豪快な戦闘と繊細な操作が要求される。一騎当千ならぬ集団指揮戦闘シューティング、このダイナミックな進軍をぜひとも体感してほしい。

本作の続編『読本 夢五番身 -天神怪戦2-』では、ジャンルを一新してコマンド選択式アドベンチャーゲームとなっている。『天神怪戦』で活躍した「天神5人衆」の力を借りて、魑魅魍魎の怪物たちと戦う物語だ。

Text=ジストリアス(フリーライター)

メルダックサウンド大集結!

暴れん坊天狗音楽集

-Rom Cassette Disc In MELDAC-



■CD1枚
■クッリスディスク
■2013年6月22日
■2625円(税込)

タイトルこそ「暴れん坊天狗音楽集」だが、メルダックの代表的なゲームサウンドがそろった1枚。ブックレットにはベンジャミン大久保こと、コンポーザー大久保高嶺氏によるインタビューも!

【収録内容】

暴れん坊天狗(ファミコン)
天神怪戦(ゲームボーイ)
・読本 夢五番身 -天神怪戦2- (ゲームボーイ)
・平安京エイリアン(ゲームボーイ)
各オリジナル音源
平安京エイリアン8cmCDより
「京の都でRock'n ROLL」
(VSモードゲーム音源、完全版)
「換非運使のテーマ」
(メインテーマ、中瀧憲雄アレンジ)



Text=ジストリアス(フリーライター)



暴れん坊天狗

■ファミリーコンピュータ ■メルダック

■1990年12月14日 ■6500円



助けを請う民間人は、ビルだろっが鉄骨だろっが岩に
だろうが、あらゆる場所から投げ出される



写真右、ライバルキャラ(?) ペ天狗の、非常に落ち
着きのない動きは必見。ただ、正直そこまで強くない



ラスボス。アメリカを大パニックにさせた元凶。天狗
じゃなくて宇宙人の仕業だったんじゃ!

アメリカを壊してアメリカを救え!

アメリカがピンチ。何がピンチって、邪悪な生命体がア
メリカ本土に近づいて、妖気でアメリカ国民の心を奪い、
「亡者」にしちゃったから。そこで数少ない正常者が自由
を祈り、それが海を越えて日本の天狗にシンパシーしちゃ
ったワケ。日本の天狗サマがアメリカ救っちゃうよ!

……以上、ストーリーをかいつまんで説明してみたが、
P.80にもあるように、企画当初は落ち武者の生首がアメリ
カに復讐しに行く(なぜだ)、その名も『実録 怨念の生首』
だったというから、設定の突貫工事っぷりが清々しい。

と、いつの間にか天狗無双となった怪作ではあるが、ゲ
ーム自体はクセこそ強いが面白い。特に破壊をウリにした
だけあって、破壊可能なオブジェが画面に次々と現れ、そ
れらをひたすら撃ち壊す爽快感がたまらない。とうてい破
壊して回れないほどそこらにオブジェが出ては、満たされ
ない破壊願望はさらなる渴きを生み出し、だれしもが天狗
で画面上をくまなく動かし、破壊して回る「天狗ハイ」に。

また、天狗の性能も良い意味でムチャクチャだ。体力が
多く、一部の即死攻撃あるいは致命傷さえ受けずにムチャ
さえしなければ、ほぼ無敵と言っていい。敵の猛攻を気に
せず破壊に集中できるのは天狗の驚異的なタフネスにあり!
そして常に慣性が働き、ブレーキなしの加速に次ぐ
加速で十字キーをグリグリねじ込み、必死に天狗を制御し
ようとするプレイは、『暴れん坊天狗』の表題とリンクする。

意味不明のストーリーと破壊と天狗、驚愕の「エキサイ
テング」は、今もなお人々の心を強く打つ……のか?

本作の難易度「HARD」では天狗の機動性が「EASY」と比較し、なぜか
「初速は遅いが、最高速度が速くなる」というレースゲームのようなチュ
ーンアップが施される。さらなる天狗の暴走っぷりに超エキサイテング!

Text=ジストリアス(フリーライター)



お客さん、鼻が真っ赤っ赤ですよ?

暴れん坊天狗「目玉レーザー」ラベル(1800ml)

暴れん坊天狗「無念」ラベル(1800ml)



■エキサイテング焼酎 ■花巻酒販
■2013年6月22日~2013年9月23日(販売終了)
■各3150円(税込)

※未成年者の飲酒は法律で禁じられています。

キャンピングカーを出し、飛行船も飛ばし
たメルダックができなかったこと……それは
焼酎だ! なのかわからないが、クリ
スディスク×喜久盛酒造×Studio80-80
のコラボによって生まれた一品。なんと一
部のバーで実際にふるまわれたらしいぞ!



ナムコ・シューティング特集Ⅳ

日本のゲームを変えた
70~80年代のナムコの技術【後編】

ナムコ音源伝説

企画・取材＝慶野由利子

取材・執筆＝hally(VORC)

カメラマン＝永福尚史

【取材協力】

バンダイナムコゲームス

社長室 経営企画部 広報課

※文中記載されている「ナムコ」とは、現在の「バンダイナムコゲームス」のことです。
※所載は2013年3月時点のものです。

ナムコ（現・バンダイナムコゲームス）のアーケード業務用基板といえば、忘れがたいのは、あのカスタム音源である。まだPSG音源が当たり前だった時代に、8チャンネルもの波形メモリ音源で壮麗なサウンドを響かせていたナムコは、まさしくゲーム音楽界のロールモデルだった。レコード産業にゲーム音楽というジャンルが生まれたのも、この音源があればこそである。前号特集『ギャラクシアン』を作った男たち」にご登場いただいた石村繁一氏と田城幸一氏に、ここからは、カスタム音源チップの生みの親である小川徹氏と、ナムコ最初のサウンド専門職であった慶野由利子氏も加わって、サウンドの発展史を追跡する。誕生から三十余年、伝説のナムコ音源が、ついに秘密のベールを脱ぐ！

ゲスト略歴

- 石村繁一 1976年入社。ナムコ初のビデオゲーム『ジービー』を開発。『ギャラクシアン』『パックマン』他のハードやソフトを担当し、のちにファミコンソフト開発を指揮。
- 田城幸一 1978年入社。『ギャラクシアン』『フリーX』のプログラム、『ボールポジション』のハード/ソフトなどを担当。以降主にレシゴムの開発に携わる。
- 小川徹 1979年入社。『ギャラガ』のプログラムや『リブルラブル』のハード設計などを担当。カスタムチップ開発を先導し音源チップ「C15」「C140」を生み出す。
- 慶野由利子 1981年、ナムコ初のサウンド専任スタッフとして入社。『ディグダグ』『ゼビウス』『ドンインバスター』などカスタム音源黄金期のサウンドを担当。

石村繁一

Shigeichi Ishimura

バンダイナムコゲームス
執行役員
研究開発センター長



田城幸一

Koichi Tashiro

バンダイナムコゲームス
研究開発センター
センター長付マイスター



小川徹

Toru Ogawa

バンダイナムコゲームス
AMサービス部



慶野由利子

Yuriko Keino

元ナムコゲーム作曲担当
本取材企画立案



ナムコ カスタム音源発展史

音源の方式	ICの個数		同時発音数	ゲーム名	発売年	追加音源など
	サウンドIC	データROM				
周波数切り替え式 (2k,1k,500,250Hz) ・矩形波 (デューティー比選択 2種)、ノイズ ・エンベロープ有 (減衰時間のみ)	2	1 (相当)	1	ジービー	1978	
				ナパロン	1980	サブ基板で爆発音ほか
6bitピッチ可変音源 ・変化1.5%~100% ・矩形波 (デューティー比選択15種)	7	1 (相当)	1	ボムビ	1979	
				キューティQ	1979	
				ワープ&ワープ	1981	
①8bitピッチ可変音源 (変化0.4%~100%)	4		5 (?)	ギャラクシアン	1979	
②シュート音 (ノイズ+4bitピッチ可変変調器)	4 (+3*)					
③ノイズ1		1		キング&バルーン	1980	スピーチ基板
④ノイズ2		1				
⑤揺動音 (アナログ合成)		4				
①シュート音 (ノイズ)	1.5*	1	3	タンクバタリアン	1980	
②爆発音 (ノイズ)		1				
③矩形波 (4kHz、2kHz)	2					
任意波形発生回路 ・ピッチ指定16~20bit (楽音はサウンドドライバで指定) ・1kbitPROMに波形8種類 (量産のデータ出しは紙テープ) ・ソフトでエンベロープ設定 (主に1.60秒の割り込みで制御) ・ソフトでの全体音量の設定なし (ボリュームは基板に実装)	3**		3	バックマン	1980	
				ディグダグ	1982	
爆発音 (ノイズ)	1.5*	1		ラリーX	1980	
				ニューラリーX	1981	
				ギャラガ	1981	
				ボス ユーアン	1981	スピーチカスタムIC (カスタム52)
				ゼビウス	1983	
			4	ボールポジション	1982	スピーチカスタムIC (カスタム52) PCM音源1チャンネル ピッチ指定12bitに
任意波形発生回路 (カスタム15) ・音量は各チャンネル16bit (通常4bitモノラルのみ使用) ・その他は従来の任意波形音源と同様			8	スーパーバックマン	1982	
				マッピー	1983	
				バック&バル	1983	
				フォゾン	1983	
				リブルラブル	1983	
				ドルアーガの塔	1984	
				グロブダー	1984	
				ディグダグII	1985	
				モトス	1985	
				トイポップ	1986	
				ギャプラス	1984	
				バックランド	1984	
任意波形発生回路 (カスタム30) ・16チャンネル使用モードと、8チャンネル使用モードがある (前者は音質不十分のため、実際は後者のみで使用された) ・ノイズ機能あり (計4チャンネルをノイズ用として設定可能) ・波形16種類、さらにバンク切り替え可能 ・波形メモリがRAMになり、プログラムで設定可能 ・音量は各チャンネル15bit (初期は4bitモノラルで使用) 後期システムI (System87A) などでは4bit×2でステレオ			8 or 16	ドラゴンバスター	1985	
				メトロクロス	1985	
				バラデューク	1985	
				スカイキッド	1985	
				ホッピングマッピー	1986	
				システムI 基板のゲーム全般	1987~1991	

*ノイズ源と共用 **ROM2個、RAM2個も使用

小川徹氏作成の資料を基に、慶野氏およびhallyが加筆

前号「シューティングゲームサイドVol.7」記事「ギャラクシアンを作った男たち」訂正とお詫び

●前号P.15に、「ラリーX筐体」の写真を掲載いたしましたが、写真の「ラリーX筐体」で稼働しているゲームは『ニューラリーX』でした。

●前号P.16に、遠山茂樹氏について「『ポールポジション』でもデザインを担当した」と記載しておりましたが、遠山氏は『ポールポジション』のデザインにはかかわっておられませんでした。

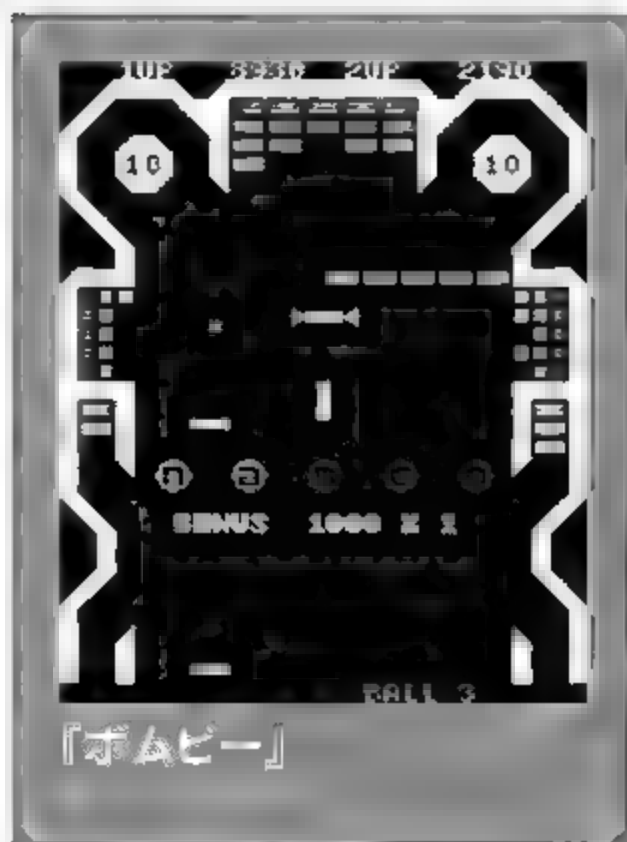
この場をお借りしまして、訂正させていただきます。

編集部

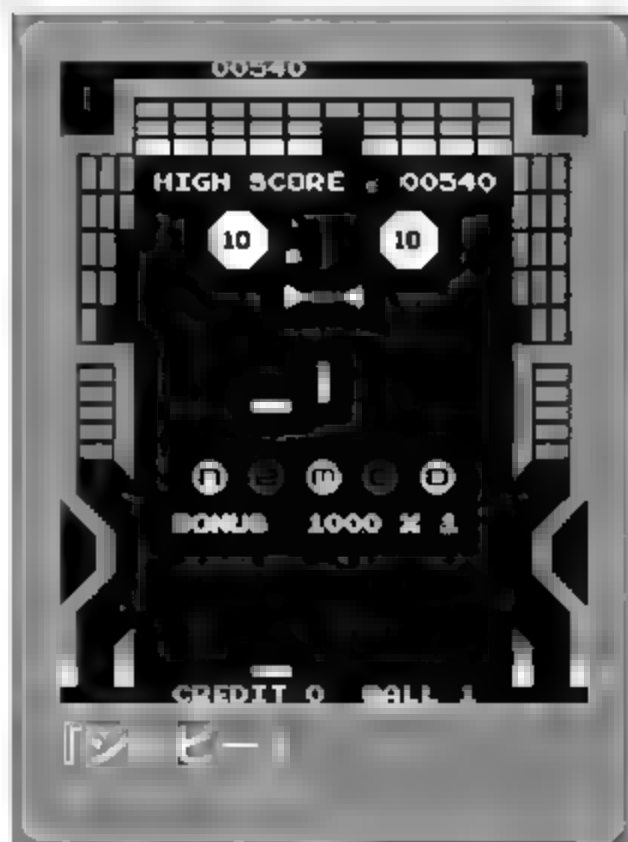
※1 岩谷徹 後に『パックマン』で知られることになるナムコのゲームデザイナー。『ジービー』は氏がナムコで企画した最初のゲームだった。現在は東京工芸大学芸術学部ゲーム学科の教授。またバンダイナムコゲームスのフェロでもある。

※2 もともとアタリのやり方もこんな感じでした アタリ最初のゲーム『PONG』(1972年)がすでに、部品節減のためこのような手法でサウンドを作り出していたと、開発者アラン・アルコン氏自ら証言している(参考文献 Steven Kent "The Ultimate History of Video Games" P.41-42)。

※3 減衰 時間経過に従って音量を小さくしていくこと。



©NBGI



©NBGI

任意波形音源への道

ナムコ初のゲームサウンドは『ジービー』の効果音でした。この音はどなたが作られたのでしょうか？

石村 基本的に私が作りました。岩谷徹さん(※1)から「こんな音で」って指示があったかもしれないけど、音の回路を特別に載せるなんていう贅沢は当時できなかったもので、基板のいろいろなところから信号を拾って、(それを耳に聞こえるレベルに増幅して)音にしていただけなんですよ。「これはここに、あれはここに使える」という感じで選んで。だから音になっているのは実は全部、絵を動かすための信号そのものなんです。もともとアタリのやり方もこんな感じでした(※2)。

驚きです。矩形波、パルス波と、さまざまな音色が鳴っていますが、これも意図して作ったのではなく、拾ってきた信号がたまたまそれだったということなんです。それでも減衰(※3)の回路はあるのが興味深いところですが。

田城 たぶんコンデンサだけですよね。

慶野 要するに、音量が一定か、緩やかに減衰するか、速く減衰するか、ですよ。AD

SRのRだけ(※4)、みたいな。

続く『ポムビー』でサウンドが1チャンネル増えましたが、これは？

石村 何かあったんだと思いますが、覚えてないです。やっぱり固定的な音だけだと面白くないので、多少周波数を選べるようにしたんでしょ(※5)。

『ギャラクシアン』から音が一気に複雑化しています。特徴的なノイズや音の動きを持つサウンドが魅力ですね。

石村 メロディの出るものが1音と、アナログの和音でやってる背景の「ワオンワオン」という揺動音、あと自分の弾の発射音と、爆発音と。それぞれ別の音源でやっています。

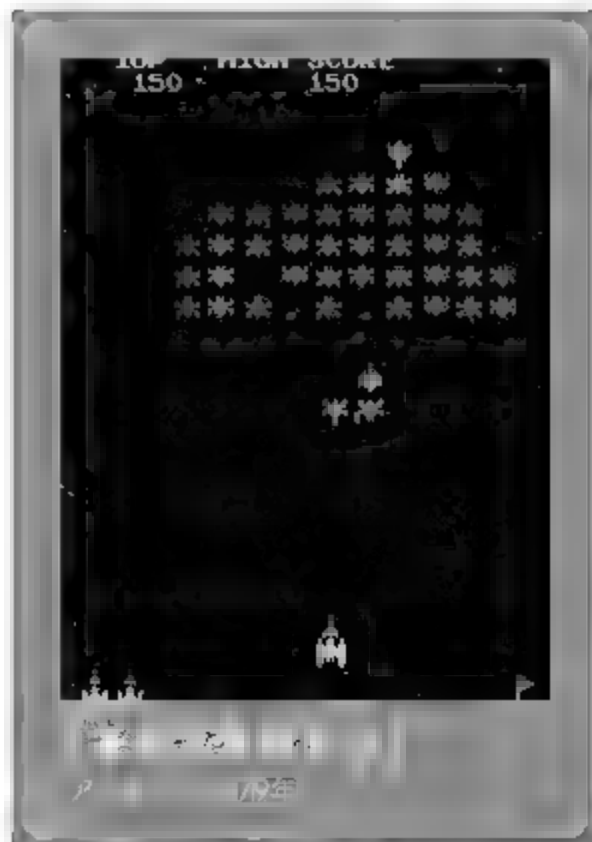
慶野 メロディのほかに、揺動音と、さらにノイズが二種類というのは、カスタム30(※6)でさえ、なかった話で(驚！)。

石村 ノイズは、星回路ですよ。——えっ？

石村 あの画面の背景に流れている星は、乱数で出している、デジタル的に作ったノイズなんです。それを映像に出せば星になり、音に出せばノイズになる。

慶野 なんか風力発電みたいです、無駄がなくて(笑)。

『ギャラクシアン』の音源構成は、多少



©NBGI



©NBGI

※4 **ADSRのRだけ** ADSRとは「アタック」「ディケイ」「サステイン」「リリース」の略で、音が鳴り始めてから消えていくまでの音量変化の流れを、4段階に分けて示す言葉。「Rだけ」とはつまり、音の鳴り終わり方だけがコントロールできたということ。

※5 **多少周波数を選べるようにしたんでしょね** 『ボムビー』ではカラー化に伴い、サウンドもグレードアップした。

※6 **カスタム30** ナムコ製任意波形音源の最終進化形。詳しくはP85の 覧を参照。

※7 **分周** ぐんと引っ張った輪ゴムを指で弾くと、「ピーン」という音がする。引っ張る力を弱めた場合、弾いたときに出る音は、より低くなる。この「力を弱める」という行為に■当するのが分周である。当時の音源は分周による音高変化を何百〜何千段階もつけることで、音階を作り出している。P85の 覧にある「ジービー」の周波数切り替え式も、ごく初歩的な分周と言える。

8 **甲斐敏夫** 『パックマン』開発当時のデザイン課長。この頃開発部は、開発課とデザイン課で構成されていた。趣味でジャズを嗜んでおり、本人が希望して『パックマン』のスタートミュージックとコーヒープレイクの作曲を担当したとのこと。開発部全体の規模もさほど大きくなかった当時は、こんな自由な交流もあったようだ。

※9 **「ビデオ・ゲーム・ミュージック」** 1984年に発売された、世界初のゲーム音楽レコード。細野晴臣氏監修ということもあり、最初はテクノミュージックの文脈から注目を集めた。

なりとも『スペースインベーダー』を意識していらっしやると思うのですが。

石村 ああ、そうですね。そもそも当時は映像も音声も、まだあまりデジタルで作ることにはなかったんです。すべてをデジタル的に合成して、出力を一本にまとめるようになる前の時代なんですね。ビデオ信号もアナログ的に合成しています。だから『ギャラクシアン』用に調整されたモニタは、それ以降のゲームを入れると、画面が明るくなりすぎる。そもそも『ギャラクシアン』を開発していたモニタは、色調整が狂っていて、それで最終リリースしちゃったもんだから、量産の時にモニタの調整を全部狂わせないと、色がおかしくなったという(笑)。音のほうもそういう感じで、アナログ的に作った音とデジタル的に作

った音を混ぜて出力しているんです。

慶野 『ギャラクシアン』から、もう12平均率の音高をサウンドドライバで指定できるようになっていたんでしょか？

石村 いや、ドライバなんてものはまだ。いくつで分周(※7)すればどの音階になるか先に調べておいて、それに合わせて音符を入れていったんです。安江くんという子が作曲したんですけど。

田城 ちょっとだけ、いた子ですよ。帰国子女で、英語の得意な。英語の文章とか全部彼が考えた。

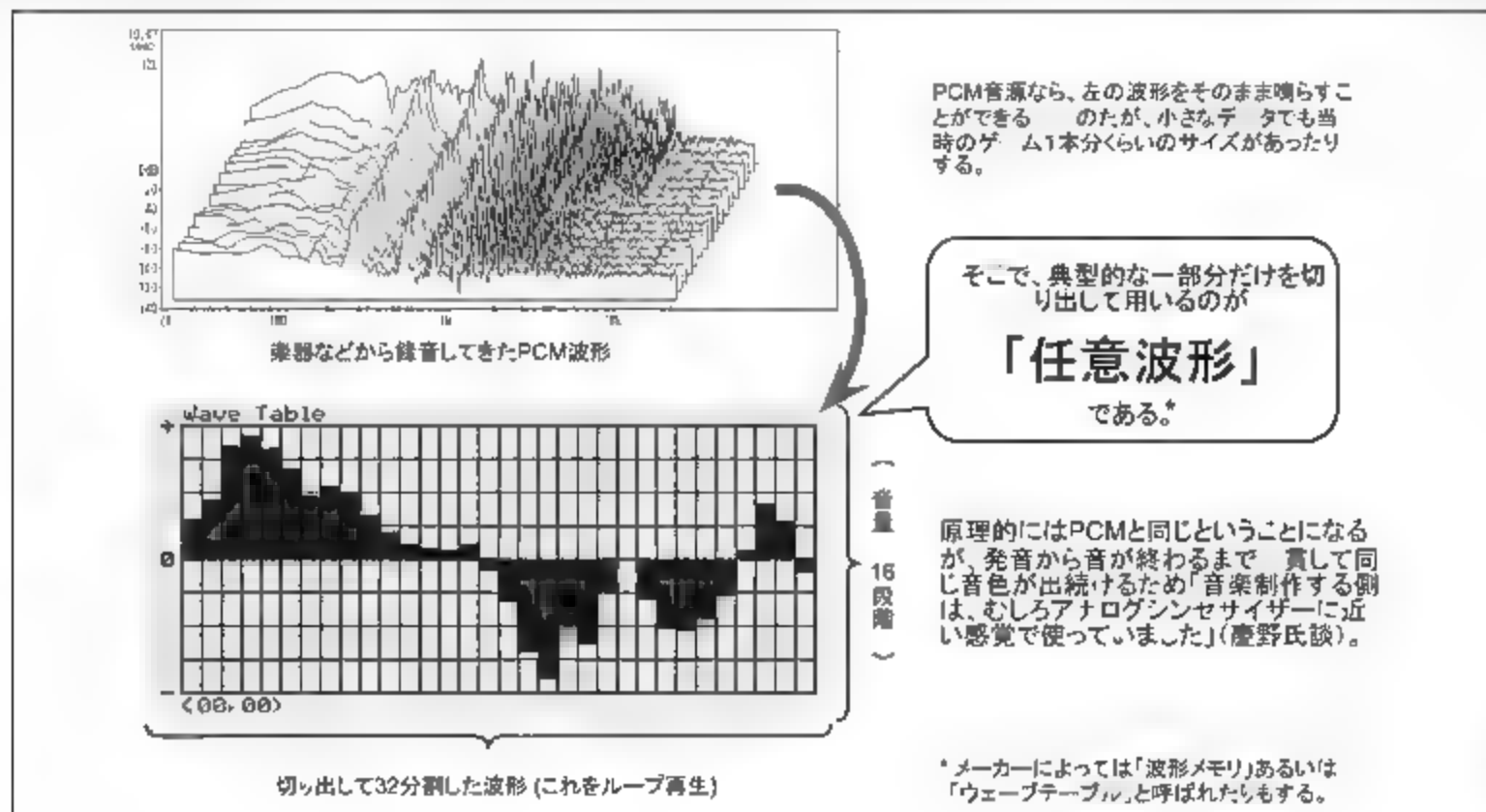
石村 キーボードが何か使っていたのかはわからないけど、彼が五線譜を書いて、それをもたらって私が音を入れていた。

慶野 『パックマン』の音楽の時も、やり方は同じだったんですね。

石村 あれも甲斐敏夫さん(※8)が楽譜を書いて、私が入れた。効果音のほうは、やはり専門に人がいたわけじゃなくて、私が適当にやったものなんだけど。

慶野 レコード「ビデオ・ゲーム・ミュージック」(※9)には石村さんのお名前が載っていないので、効果音まで全部甲斐さんが作ったと、世に誤解されているんですよ。

石村 まあ、それでいいんじゃないですか(笑)。



図① 任意波形

いやそれは！ ひとつひとつ印象深い、忘れられない音ですよ。

石村 効果音作りのプロセスはもう詳しく覚えてないです。企画書に「どのタイミングで何の音が欲しい」とは書いてあるんですが、音色に関する指示はあったりなかったりだったので、まず開発側で想像しながら作って、岩谷さんと相談してどうするか決めていったはずです。

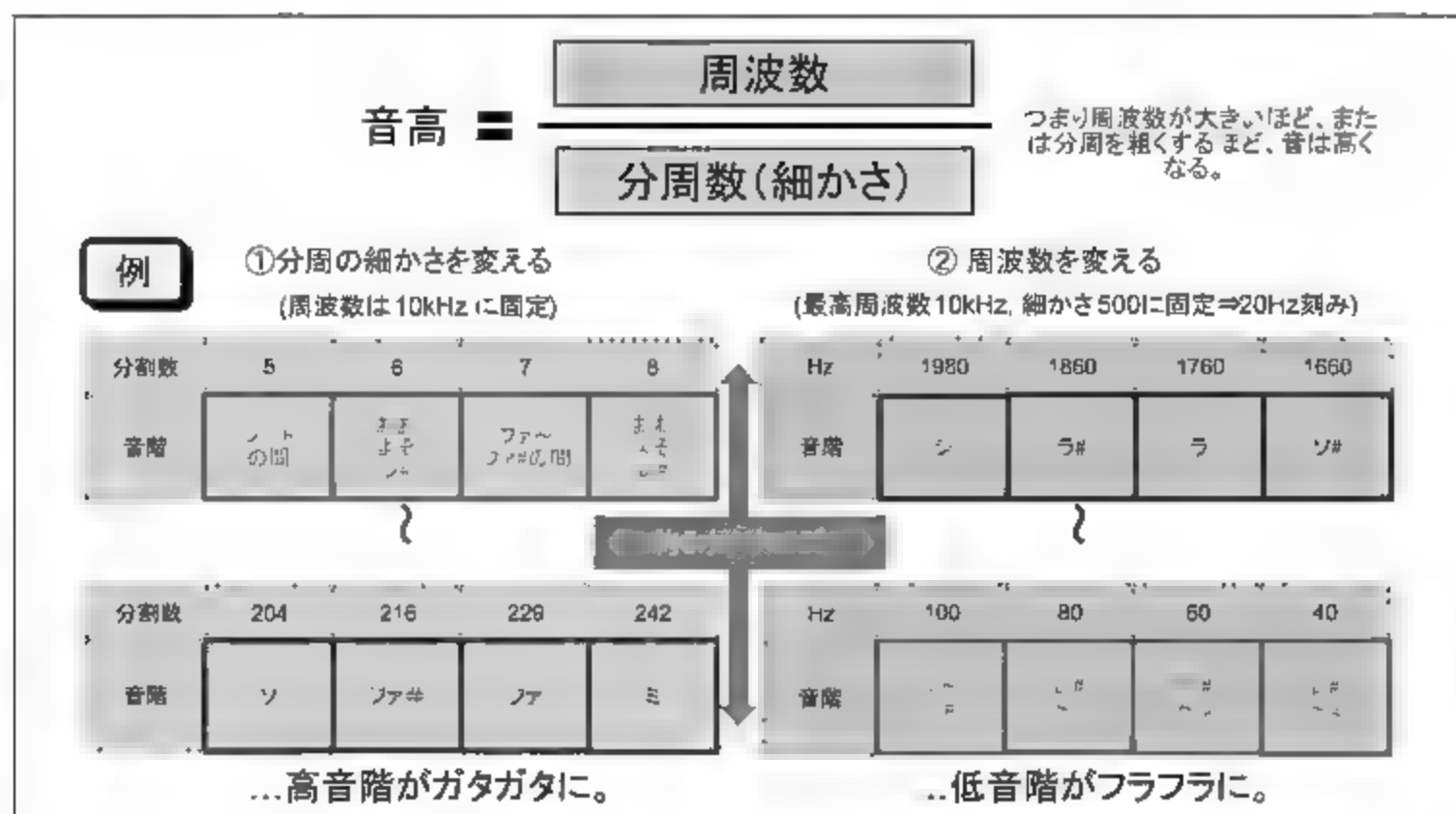
『パックマン』の時点で、「任意波形音源」というナムコ独自のサウンドシステムが確立しました。これはどなたのアイデアだったのでしょうか？

石村 誰のというか、まあ昔からあったアイデア（※10）ですよね。要はPCM音源ですから。その1波長だけ作るという（図①）。

PCM音源にヒントを得た……というより、開発者の意識としてはPCM音源そのものだった？

石村 そう。『パックマン』の頃は、まだ特別なサウンドチップやカスタムICが載っているわけじゃなくて、ディスクリット（※11）です。個別部品10個以下で音の回路を作ってるんです。ところで、音階を作るためには、分周をやるわけですけど、『ギャラクシアン』の時は高い音が音痴になる回路だったんですね。

図② 音高の変化



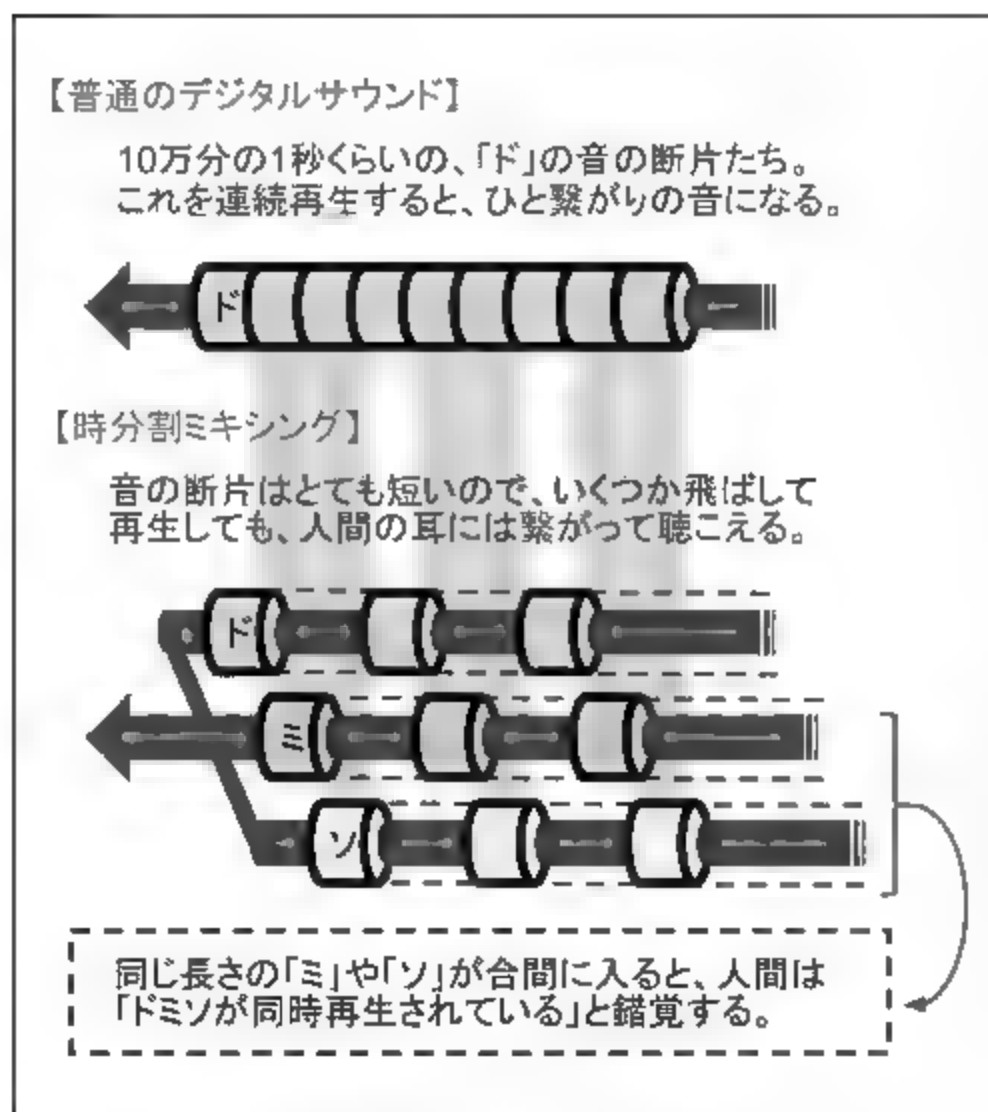
※10 昔からあったアイデア PCM方式の音源自体は1960年代から研究されていたが、そこから任意波形というアイデアが生まれるのは、かなり後のことである。商用シンセサイザーとしては、1978年に西ドイツより発売されたPPG Wavecomputer 360が始祖とされる。PPG社のウェーブテーブル音源は、トマス・ドルビーや室哲哉など、多くのミュージシャンたちに愛用された。国内では『パックマン』以前に同方式のシンセサイザーは出ていない。つまりナムコはシンセサイザーメーカーの先を行っていたのである。

※11 ディスクリット 高度なICやLSなど、複雑な半導体を使わないで構成された回路。アナログシンセサイザーなどで多く用いられる。

※12 特許 「任意波形発生回路」として1982年に取得。特許広報には「擬似音声の発生回路にも応用可能である」と記されており、PCM音源としての用途も視野に入っていたことはここでも明らかである。ちなみにこの広報には『パックマン』の全波形データが記載されていたりする。

※13 PSGやアタリのカスタム音源チップ PSGとは元来、ゼネラル・インストルメント社が1978年頃に発売した世界初のビデオゲーム用音源チップ・AY-3-8910のことだが、あまりに広く普及したため、矩形波音源チップ 般を指す名称として定着した。アタリのカスタム音源チップはPOKEYと呼ばれ、アーケードでは『ミサイルコマンド』（1980年）あたりから使用されはじめた。当時最も高性能な音源チップであり、矩形波+ノイズ方式で最大4チャンネル同時発音という構成だが、実は『パックマン』音源同様、チャンネル数と音程精度をトレードオフにすることができる。

※14 『マーブルマッドネス』 世界で初めてFM音源を使用したアーケードゲーム。1984年発売。シンプルながら趣のある音色と、インタラクティブ性を多用した音楽性は、今日でも高く評価されている。



図③ 時分割ミキシング

（図②）
田城 「『パックマン』は低い音を音痴にします。こちらのサウンドは私がハードを作った、ソフトは石村さんが。」
石村 回路のタイミングシーケンスは最終的にROMに焼いたけど、最初はあれもディスクリットだったかもしれないね。で、分解能をもっとたくさん取れば音痴は治るんだけど、それだと部品が増えちゃう。どうせそこまで低い音は使わないということで、方

式を変更した記憶がありますね。
慶野 そういえば、初代のファミコンにも、低音専用の三角波というのがありました。あれは高いほうが音痴でした。無理矢理に持つていくと、大変なことに。
田城 『パックマン』からは時分割で同時に3チャンネル以上出せるようになりました（図③）。一個の回路で複数チャンネル出せるようになったんですね。
この方式は、以後のカスタム音源チップにも継承されているのですか？
田城 ええ。特許（※12）も取っていますし、これはナムコだけだと思います。
『パックマン』以降の音源は、俗に「ナムコPSG」と呼ばれたりしますが、PSGやアタリのカスタム音源チップ（※13）は参考にされましたか？
田城 いえ。サウンドに関しては、アタリを意識したことはあまりないです。時分割もあちらにはない方式です。すごいなと思ったのは『マーブルマッドネス』（※14）のFM音源くらいです。うちにもヤマハさんからFM音源のサンプルが来てたんですけど、あれはなかなか使うのが難しいんですよ。作り方が全く変わっちゃうので。あれこれ試行錯誤しているうちに、アタリから出ちゃった。



©NBGI

※15『キング&バルーン』 ガラクシアン基板を流用して開発。1980年発売。企画原案は澤野和則氏で、ディレクションは横山茂氏が担当した。

※16『オールアバウトナムコ』 1985年、電波新聞社刊。当時のナムコゲーム・ファンにとってはバイブルともいえる一冊で、『ジービー』から『メトロクロス』に至る数々のアーケードゲームについて、攻略記事や設定資料、関連アイテム情報まで網羅していた。

※17 大野木宣幸 1980年ナムコ入社。プログラマーとして入社したが、『ラリーX』（1980年）で作曲を担当して以降、サウンド制作の中心的人物となる。慶野氏の一年先輩にあたり、『ニューラリーX』『ギャラガ』『マッピー』『リプルラブル』ほかを担当した。1985年にゲームスタジオへ移籍。

※18 ゲーム側の最小単位は間違いなく1/60秒 アナログテレビ受像機は1コマの映像を1/60秒で描き、次の1コマに行く前に、ほんの一瞬だけ描画を休止する。テレビゲームの映像データ書き換えは、基本的にこの休止期間中に行わないといけない（そうしないと映像が乱れる）。だから当時はどんなテレビゲームにも1/60秒単位のタイマーがあって、これが映像処理を割り込ませるべきタイミングをCPLに知らせていたのである。またそのタイミングに相乗りする形で、ジョイスティックやサウンドなどの各種リアルタイム処理の割り込みも実行されていた。1/60秒よりも高速な割り込みを行ったためには、ソフトなりハードなりでまた別のタイマーを組んでやる必要がある。

音声合成

慶野 ヤマハさん、もろもろ担ぎ込んで、デモンストレーションしてくれました。FM音源、面白いですよ。

——『キング&バルーン』（※15）は音声合成を使った最初のゲームのひとつです。なぜ音声を組み込んだのでしょうか？

石村 はやりだったからだと思いますよ。特に使わなければいけないというわけではなかった。ゲーム性と直接関係ないところでコストが上がるので、単に物珍しかったからだけではいいのですが、たぶん単純に『ギャラクシアン』そのままの基板じゃなくて、何か加えないと商売しにくいとか、そんな理由があったんだと思います。あと、声が出なければ偽物ってことで、コピー対策的な意味合いもあったでしょうし、ロケーションで目立つからというのもあるでしょうしね。あの声全部、澤野（和則）さんだよ。企画者の。

田城 声はだいたい社内の人ですね。『ポールポジション』のエミちゃんも。

石村 慶野さんどこかに登場しないの。

慶野 私は『スプラッターハウス』で「フッフ」って笑ってます。声を入れた時は和物の

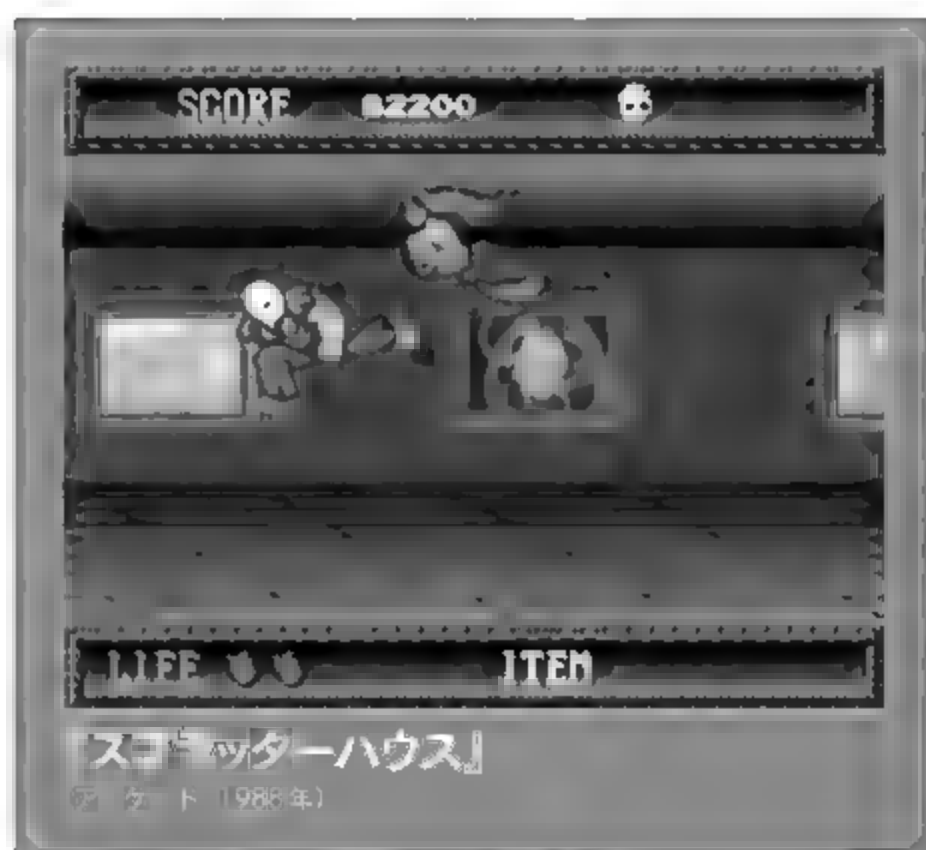
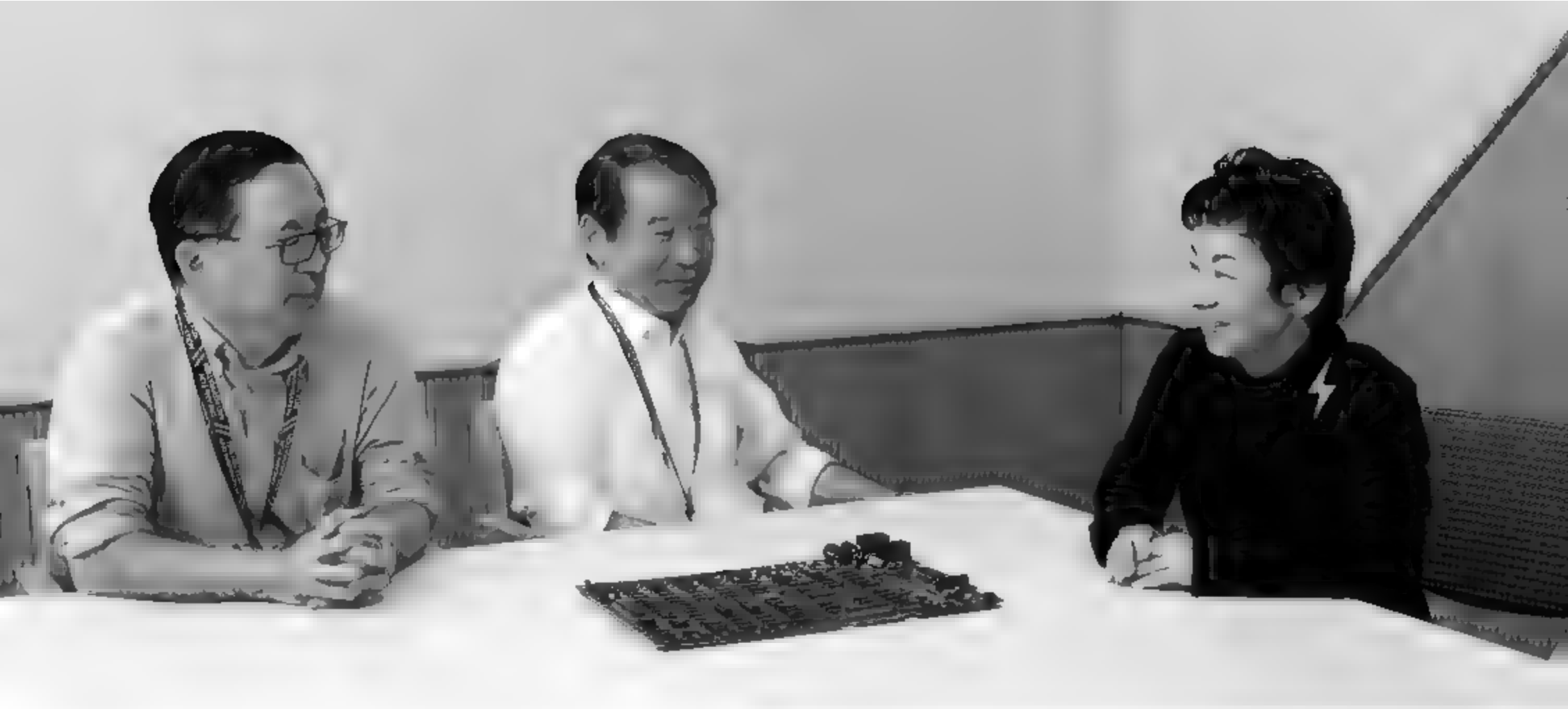


©NBGI

オバケだったんですけど、出てみたら洋物でした（笑）。

音源史の謎をめぐって

慶野 「オールアバウトナムコ」（※16）の楽譜集を見ると、『ポールポジション』の水たまり通過音、『ゼビウス』のガル・ザカート発現音やザッパー発射音などの楽譜で、音符の最小単位が1/120秒となっています。「ゼビウス」だけなら私の書き間違いかもしれない



©NBGI



©NBGI

いと思ったのですが、大野木宣幸さん(※17)の作品『ポールポジション』の楽譜にも出てくるので、もしか、1インタラプト1/120秒ということがあったのかと？

田城 ゲーム側の最小単位は間違いなく1/60秒(※18)です。

慶野 『ゼビウス』の試作段階で、1/120秒を試したのは覚えていますが、それは結局、採用されませんでした。

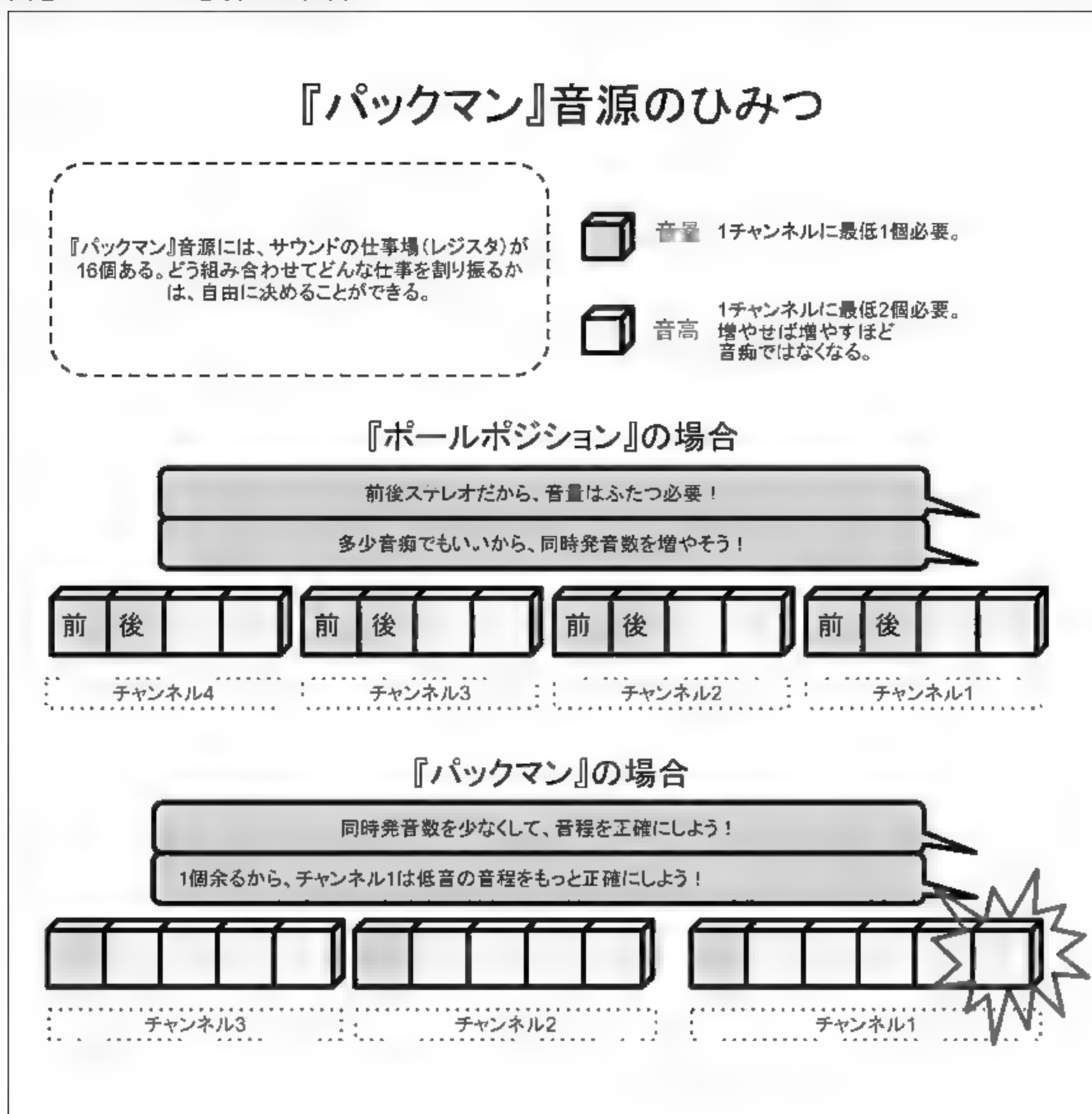
田城 『ゼビウス』はわからないけど、『ポールポジション』では少なくともそんなことや

ってないよ。(無理矢理やれば)原理的にはできなくもないけど。

慶野 水たまりの音のただけには、やらないですよ(笑)。大野木さんのこの音は、よくできてるなって、ずっと思っていたのですが……。いずれにしても、「オールアバウトナムコ」出版時には、私は退職していかかわっていなかったのですが、校正ミスがだいおあるようですね。

ところで前回、『ディグダグ』『ギャラガ』『ボスコニアン』は、画像以外は同じ基板だと

図④『パックマン』音源の秘密



……？

石村 使っていないだけだと思います。

慶野 え、そうだったんですね!? 使えるなんて聞いてなかった。

石村 みんな同じCPU基板ですから、音は一緒のものを使えたはずですよ。もっとも『デイクダグ』だけ、仕様に要らないってことになって、載せなかったのかもしれないけど……

(※19)。

慶野 あ、そうかもしれませんね。もっとも、ノイズはメインプログラムでしか、いじれませんでした。あと『ポールポジション』の音源、これはカスタム15(※20)ではないのでしょうか？ 私、4音使って曲を書いている……

(※21) んですが。

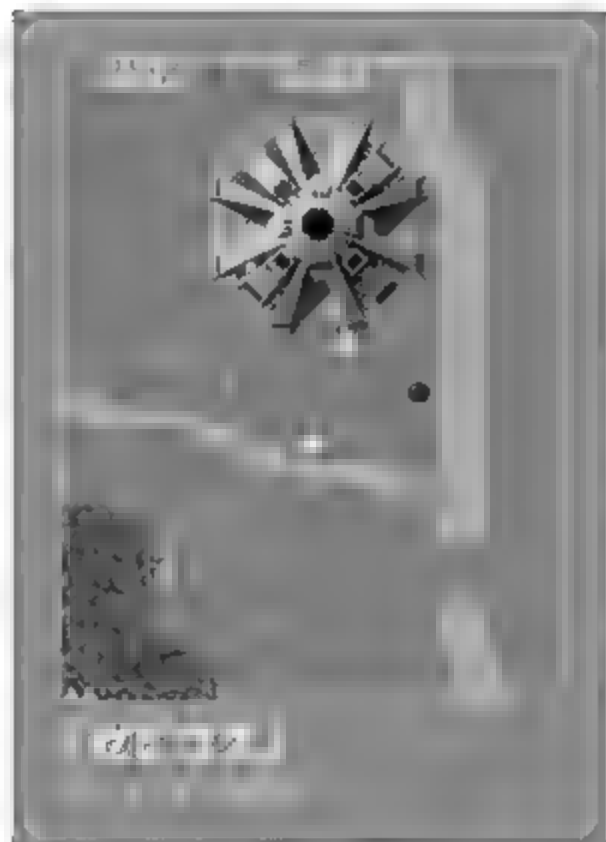
田城 『パックマン』と同じですよ(※22)。別の回路を組んだ記憶ないし。

石村 『パックマン』は3音ですよ。

田城 『ポールポジション』は同じ回路だけど4音出るんです。

慶野 ええーっ!?

石村 そうか、タイミングシーケンスROM一個のデータを書き換えるだけで、3音にも4音にもできる回路(図④)だった。



©NBGI

※19『ディグダグ』だけ、仕様の要らないってことになって、載せなかったのかもしれないけど 筆者が追跡調査してみたところ、『ディグダグ』基板には確かにカスタムノイズIC（カスタム54）が載っていた。

※20 カスタム15 『スーパーパックマン』（1982年）より使用された次世代の任意波形音源。ワンチップ化され、同時発音数が2倍以上に増えた。詳しくはP85の一覧参照。

※21 4音使って曲を書いている 鹿野氏は『ボールポジション』にて、1位ネームレジスト曲を担当した。

※22『パックマン』と同じですよ 厳密にはもうひとつ、音声合成用のカスタムIC（カスタム52）が乗っている。これは『ボスコーン』にも搭載されていた。ちなみにカスタム50番台は、富士通の4ビットCPU（MB8840シリーズ）に独自のプログラムをマスクROM化して加えたもの。当時ナムコの基板で頻りにMB8840系がサブCPUとして使われていたのは、カスタムチップ化しやすいという理由もあったのだろう。

※23 ゲートアレイ 富士通は1977年、のちにカスタムチップの主流となる汎用ゲートアレイを、日本で初めて商品化した。他社の追随はこれに数年遅れる。つまりこの頃、手軽にカスタムチップを作るとなると、富士通しか選択肢がなかったわけである。

カスタム15とカスタム30

「パックマン音源」はその後進化し、カスタムチップ化されます。ここからが小川さんのお仕事になるわけですが、まずは小川さんのご入社経緯と、当初のお仕事をお教えください。

小川 学生時代からアーケードゲーム（主にピンボール）が好きだったので、先にナムコに会社訪問した大学の友人が薦めてくれて、ナムコを志望することになりました。入社後半年は、アミューズメント店舗やイベント運営といった営業研修でした。開発に配属されてからは、展示会用のハード製作や、グラフィックツールなどの開発機材の製作だったと記憶しています。製品開発はしばらくしてから。

最初は主に映像関係の回路がカスタムチップ化されていたわけですが、さらに音源回路まで加わってくるのは、多ければ多いほどコピーされにくいからでしょうか？

田城 それに、値段が安くなってきたからですね。最初はものすごく高かった。

石村 『パックマン』の頃はカスタム一個1200円くらいしたんですよ。それでも普通

のICの4〜10個分くらいしか中身が詰まっていなかったんです。当時ICが数十円〜数百円くらいだから、うまく作れば同程度の値段にはなるんですよ。コンパクトにできるし、コピー対策にもなるし、部品点数少ないほうが故障も減りますから、ここぞというところに使えばメリットがあった。それがだんだん安くなってきたので、ここにも、あそこにもと。

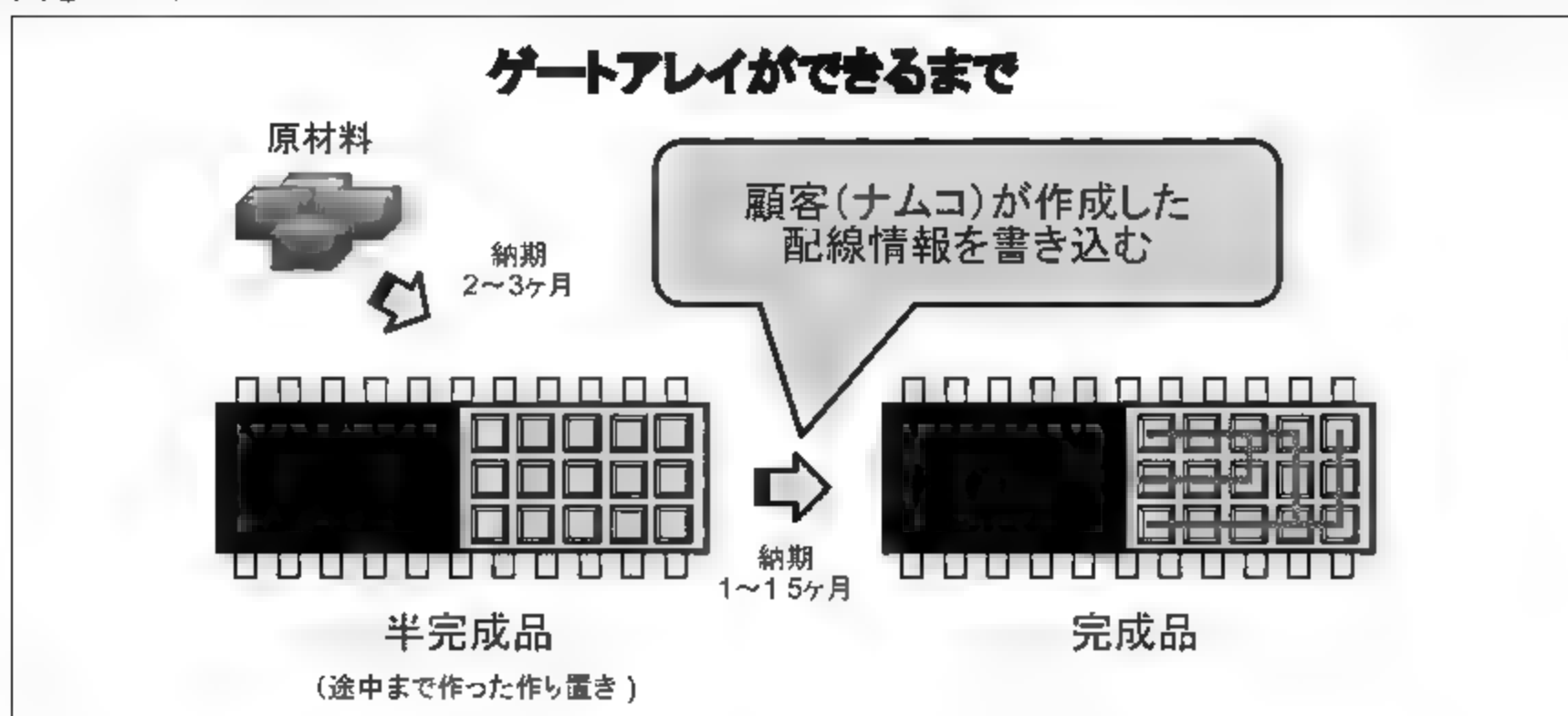
田城 『パックマン』作ってた時はすごかったですよ。富士通のカスタムチップを使ってたんですけど。

石村 富士通のカスタムICビジネスは、『パックマン』で軌道に乗ったとも聞きました。**田城** 会津の工場では、作っている約6割がうちのチップって言うていました。

——カスタムチップを富士通にお願いすることになったのは？

石村 ゲートアレイ（※23）といって、カスタムチップのイーजीオーダーみたいな製品があったんですよ。チップの中をどう配線するか、お客さんがデザインできますよという（図⑤）。比較的短納期なんだけど、『パックマン』で作り置きを全部使い切っちゃったので、納期が三ヶ月も四ヶ月もかかるようになってしまったんです。だからアメリカ版の『パックマン』は、せっかく作ったカスタムICを

図⑤ ゲートアレイができるまで



載せられず、その部分を二階建てにして、普通のICで組んでいます(笑)。たった10万台ですから、今から考えたら少ないもんですけど、それでもその当時は、なかなか作れなかったんですね。

小川さんはカスタムチップをデザインするにあたって、具体的にはどのようなことをしておられたのでしょうか。

小川 初期はカスタムICの規模が小さかったので、回路図とタイミングチャート(テストデータ)を手書きしていました。動作を確かめるシミュレータも提供されていなくて、会社のFDP S上(前号8ページ参照)で自作のシミュレータソフトを作って、動作確認していましたよ。最初の頃はデッドコピー対策が主目的だったので、いかにわかりにくくするか、置き換えにくくするか、コピー屋との知恵比べでしたね。

回路規模は年々大きくなり、ゲームの主要な部分がすべてカスタムICに置き換わるようになって、デッドコピーはなくなりました。ハード設計の仕事は、大部分がカスタムICの設計になり、開発期間、費用も大きくなって、設計ミスのプレッシャーは相当なものでした。実際何度も作り直しの目にあって青ざめた記憶があります。

——カスタム15は、あらかじめ決められた8種類の波形(音色)がROMに焼かれていました。この波形は小川さんが作成したものでしょうか？

小川 サウンド担当の方々が製作していました。試行錯誤の末、担当者ごとにオリジナルのROMを持っていたようです。サウンドの担当者が同じだと、ROMも同じということがあるようです。

——カスタム音源チップのデザインでは、どのような点で特に苦労されましたか？

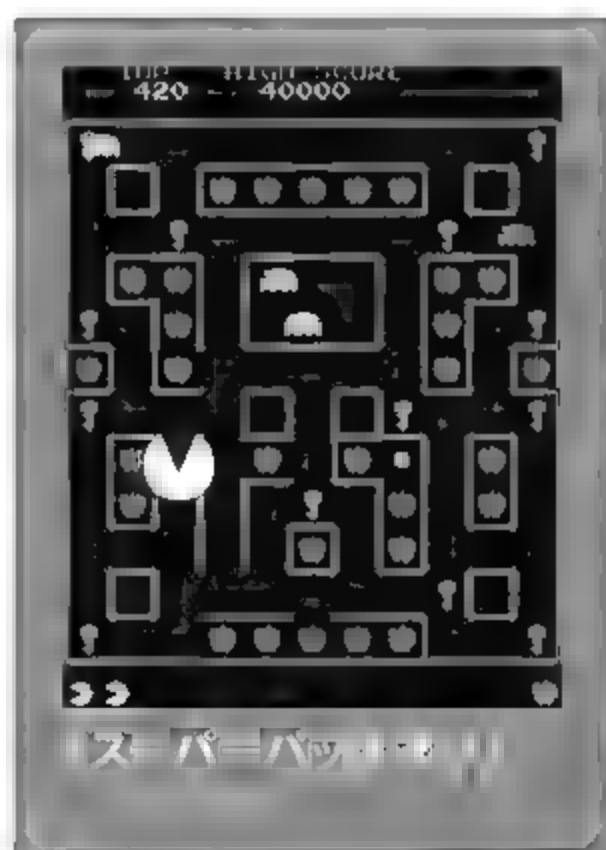
小川 カスタム15は、基本的に『パックマン』音源の設計を踏襲しています。特に苦労はしなかったのではないのでしょうか(もう記憶にありません)。量産開始は1982年の『スーパーパックマン』からですが、試作品は少なくとも1981年にはできていたと思われます。

慶野 私も記憶が不確かなのですが、入社1年目にサウンド制作に携わっていた『スーパーパックマン』や『パック&パル』から、すでに8チャンネルだったんですね。

——次に、カスタム15の後継となった音源チップ、カスタム30についてお聞かせください。
小川 カスタム30は私ではなく、村田弘幸さん(※24)が設計したものです。回路規模や



※24 村田弘幸 ナムコのハードウェア技術者。慶野氏によると、音楽への造詣が非常に深い方だそった。「ウィーングラン」に始まるポリゴン技術の基幹部分を開発するなど、映像処理関係でも大きな業績を残している。



©NBGI

ピン数の大きいカスタムが使えるようになったので、波形データをROMではなくワークRAMに入れられるようにしたりして、集積化・コストダウンに貢献しています。

——同時発音数が倍になっただけでなく、音色の幅や使い勝手も格段に向上しているわけですね。ところでナムコの任意波形音源は、ファンの間では「PSG」と対比して「WSG」と呼ばれたりしています。この呼称は実際に社内でも用いられていたのでしょうか？

小川 「WSG」は聞いたことがないと思います。社内でも特に決まった呼称があった記憶はあまりありません。「カスタム15の音回路」とか、単に「サウンド回路」とか呼んでいたような？ あるいは「C15」とか「C30」とかカスタム番号そのものが多かったのかも。



©NBGI

「PSG」と呼んでいた場合もあったかと思いますが。

カスタム音源はこの後さらに、SYSTEM2基板で使われたカスタム140チップへと続きます。これはもう完全なPCM音源ですが、技術的にはカスタム30の延長線上にあるものなのでしょうか？

小川 カスタム30までは、周波数計算やノイズ生成など、いわば前半部分がデジタル処理でした。後半つまり波形ROMからの出力は、アナログに変換していて、アナログスイッチ（4ビット）で音量を変えています。

カスタム140も、前半部分ではカスタム30までの設計を踏襲しています。そして波形メモリとして大容量のメモリを扱えるようにし、波形データの後の処理、つまり音量の掛

※25 DAコンバータ デジタル信号をアナログ信号、つまりスピーカーで鳴らすことのできるオーディオ信号に変換する装置。FM音源やPCM音源などのデジタル音源は、これを通さなければ音を出すことができない。無論CDプレイヤーでもある。

※26 ナムコ163 ナムコ独自のファミコン用メモリコントローラチップ。「ナムコ106」と俗称されることも多いが、これは「160」が誤って広まったものと思われる(石村氏によると「自信はないが、回路修正や改版で、確か160と161と163の3種類の番号があったように記憶している」とのこと)。このコントローラチップはファミコン版『ナムコクラシック』(1988年)あたりから数々のゲームカセットに内蔵されている。音源としての使われ方は地味だったり、そもそも音源部が使われなかったりすることも多かったが、『デジタルデビル物語 女神転生II』(1990年)ですさまじく重厚なサウンドを響かせたことで、注目を集めるようになった。



け算(きめ細かさの調整)や、24チャンネル分のステレオデータ加算などもデジタルでやるようにしました。全体をデジタル処理にしたのは、CDプレイヤーの普及で、16ビットのDAコンバータ(※25)が非常に安価になったことが大きく関係しています。つまり16ビットの分解能があったからこそ、12ビット相当の波形データで24チャンネルのステレオ同時演奏」というカスタム140の仕様が実現したんです。

ファミコン拡張音源の名品 「ナムコ163」

——ファミコンに「ナムコ163」(※26)として知られるカスタム音源チップがあります。あれも技術的にはカスタム30の延長線上にあるものなのでしょうか？

石村 私が作ったものですね。カスタム30よりむしろ、先祖返りの「パックマン」の音源に近いと思います。そもそもカスタム30がどうなっているか詳しく知らないし……。もしかしたら村田くんの資料を見たり、設計もらったりしているところはあるかもしれないけどね。

あのチップは本来、ファミコンのアドレス空間を広げて、より大容量のゲームを作れる

ようにする「バンク切り替え」のための石なんです。一番小さいゲートアレイで設計したんですけど、レジスタをいくつか並べるだけで済むような簡単な内容なんで、スペースが余っちゃって。それでバッテリーバックアップ用のメモリと、さらにサウンド機能を付けました。これがまたちよつと失敗でね。ICを作る段階で複数の失敗があり、かつお客さんから「音が小さい」ってクレームが出ちゃったという。内蔵音源の音と(拡張音源の音を)ミキシングしなきゃならないわけですけど、どっちかしが使わないと、音量が半分になってしまいうんですね。音が使えらるとはいっても、まあちよつと微妙な感じだなと。

でも、ゲーム音楽ファンの間では、あの音源の評価は高いんですよ。

石村 え、そうなんですか。

——ご存知なかったとは！

ナムコのカスタム音源はその後時代の先端を行き、『リッジレーサー』ではより強力なPCM音源、カスタム352を送り出す。ここで音源開発はピークを迎え、伝説として語られる時代は終わりに向かうが、同社の音源がビデオゲーム音楽史に残した偉大な業績は、今後も末永く語り継がれていくことだろう。



INTERMISSION

Intermission 2010

- 098◎シューティングゲーム美術館
- 100◎青春のアーケードシューティング
- 106◎同人SHOOTING GAMESIDE
- 110◎素晴らしきシューティングの世界観。
- 111◎スーパー チェインクラッシャー ホライズン スコアコンペティション結果発表
- 112◎EGG MUSIC Presents ゲーム音楽家インタビュー 高濱祐輔
- 123◎プロジェクトEGG/EGG MUSIC
- 124◎撃音!
- 126◎上村建也の「好きにせんかい!」
- 128◎シューティング考現学

「1980年代の 無邪気な夢想」

宇宙暦2049年。平和を謳歌する人々が開発した戦争疑似体験ゲームが「バルトリック」である。

「バルトリック」のフィールドにそびえるのは鋼鉄の山脈。無機質で静謐だが、自機である戦闘ホバーが一步踏み込んだ瞬間、山頂から谷間から機械の軍勢が牙を剥き、あらゆる方向から襲いかかってくる。無数の砲弾、誘導ミサイル、曲射弾が轟々と押し寄せるさまは、まさに殺意に満ちた鋼鉄の雪崩。地面にしつらえら

れたプレートが裏返って砲台が姿を現すさまはまるで不吉なカード占い。あらゆる事象がプレイヤーを拒否しているかのようだ。ステージ1ですらすでに難関で、自機の残骸が山と積み上げられていく。

敵の全滅のみを目指す勇壮な戦いをしていただけでは、いつか押しつぶされてしまう。高空へジャンプして敵弾をかわした時の解放感は鮮烈で、このまま空を飛び続けていくくなるが、重力が自機を地面に引き戻し、地面をかけずり回る戦いが再開される。

過ぎる内容である。「ステージの作り手が戦闘ホバーを虐殺する」ことで暴力性を発散する、ある種の対戦ゲームが「バルトリック」なのか？ それとも、捨て駒の一兵卒として戦わされるという理不尽が戦争であり、これを疑似体験するという風刺的な試みなのか？ 万人が楽しむものではなく「ひそかにブームになっていく」理由は、まだ「バルトリック」が知られていないのか、それとも高難度化の果ての袋小路であるからなのか。いずれにしろ、宇宙暦2049年の人々が退屈しきっているのは確かなようだ。

時がたてば全ての問題が解決し、平和の中で人間は無気力になる。そんな未来像を思い描いたのが、本作が生まれた1986年だ。鋼鉄の山々がそびえ、地面が輝くタイルに覆われるステージ1は、80年代の無垢な夢想が形になったかのようだ。ステージが進むと、タイルは草原に、ひび割れた地面に、そして古式ゆかしいレンガ造りへと変換し、2周目で再び輝くタイルとなるが、これは無垢な夢想がひとたび壊れ、再建される過程にも見える。本作の登場から27年。我々がたどり着く未来は何処なのだろうか。



第七回 バルトリック

宇宙暦2049年の、戦争疑似体験ゲーム『バルトリック』。まるで本物の戦争さながらの地獄の戦場、孤立無援のスーパータンク〈バルトフォックス〉が往く。



■アーケード ■ジャレコ
■1986年
©JALECO LTD.



解説

Explanation

箭本進 一 (フリーライター)

shimichi yamamoto

イラスト

Illustration

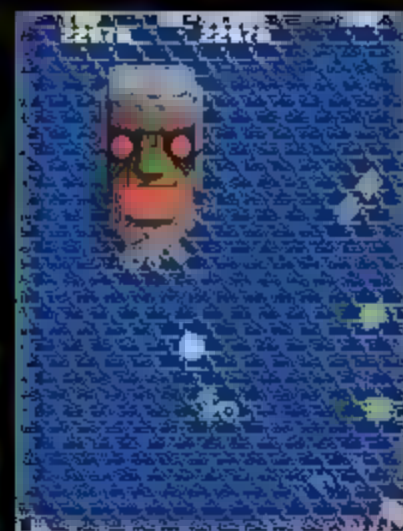
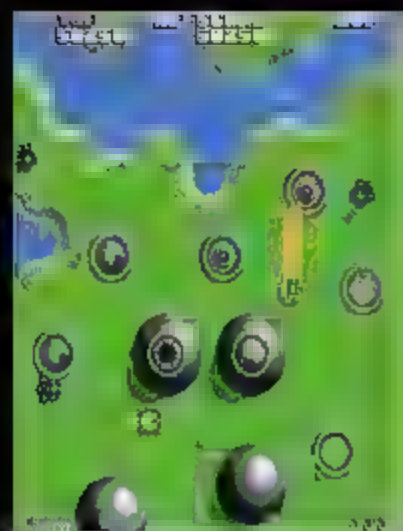
冬野灰馬 hyghma fuyuin

3DCGのようなグラフィックが特徴的な本作。CG表現としてのアップデート版を目指してみました。押し寄せる敵弾とミサイルをジャンプで回避……プレイヤーなら誰もが味わった瞬間を切り取りました。



シューティング ゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art



絶対! 合体! 超連射で青い地球を奪回セヨ!

ハイパーダイナ サイドアーム



■アーケード ■カプコン ■1986年12月
●PlayStation®Network
『カプコン アーケード キャビネット』配信中
●Xbox LIVE アーケード
『カプコン アーケード キャビネット』配信中
©CAPCOM, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



青春の アーケード シューティング

『カプコン アーケード キャビネット』
にて初完全移植記念!
超連射とメカで熱くなれ!

Text=msm5232(フリーライター)

アニメじゃない

『サイドアーム』は1986年にカプコンからアーケード用に発売された横画面のシューティングゲームです。『サイドアームズ』や『サイドアームズ』と、読み間違いが多いタイトルですのでご注意ください。

『サイドアーム』といえば左右撃ち分けシューティングの金字塔的作品であるということ以外にも、『機動戦士ガンダム』を筆頭に当時流行っていたアニメ作品から多大な影響を受けている作品であることも有名です。

まず主人公メカが「モビルスーツ」と表記されているうえに、装備はビット(※1)にメガ・バズーカ・ランチャー(※2)。敵のボソン軍にはザクやズゴック(※3)という名称の敵がいたり、ロボットアニメ好きでしたらゲーム以外にも楽しめる作品になっています。同様のゲームとして、ジャレコの

『サイバトラ』(※4)もロボットアニメ好きならニヤリとする演出や作りをしていますので、ぜひ機会がございましたら遊んでみてください。

ストーリーは「生命体誕生以来三十数億年、幾度となく生物が全滅したのは言うまでも無くボソンの仕業だったのである。ボソンの強力な兵器により、大陸の大部分は水没し、地軸はねじ曲がった。そして成層圏まで舞い上がった粉塵が太陽の光を遮った為に起きた疑似氷河期。今や、我が母なる地球は死の星と成り果ててしまった。そしてヘンリー中尉とサンダース軍曹は死の星と化した地球に「モビルスーツ」を操り降下していった。行け!ヘンリー中尉、サンダース軍曹。君たちが死ぬ時は我々が死ぬ時だ!!」といったものです。このシューティング的な絶望感と使命感が否応にもプレイヤーを盛り上げます。なお「マイコンBAS-ICマガジン87年2月号」と、当時配布されていたチラシ、「月刊ゲ

これがそのモビルスーツたち。この力強いイラストは、あきまん氏の作品



ームスト増刊オールカプコン」でストーリーに若干の差異がありますので、少し編集してみました。私が最初『サイドアーム』の1面を遊んだときは、良くできていたシューティングのひとつでしかなかったのですが、2面が始まった瞬間から突然変貌する背景、そしてBGMのイントロに心を奪われました。そしてストーリーを知らなくとも使命感を感じさせるBGMを聴きながら撃ち進むと、滑らかなアニメーションでの絶対合体。シューティングゲームでロボットアニメらしさをこれほど体感できるゲームは新鮮でした。その時から『サイドアーム』は私の中で特別な作品になりました。

※1 ビット 「機動戦士ガンダム」に同名の無線式の兵器が登場。

※2 メガ・バズーカ・ランチャー 「機動戦士Zガンダム」に同名の兵器が登場。また『サイバトラ』にも似た兵器が登場する。

読むと得する モビルスーツ武器カタログ

パウ
Pow

これを取ると最高3段階まで自機のパワーが上がる。欲しくないのについて最高速度まで取ってしまったらどうするのか。(続く)

ウォップ
WoP

(続き) そんな時はこのWoP。これを取ると速度が下がります。取るためにはひたすらアイテムへ撃ち込む。

ビット
BIT

自機の周りを回転しながら弾を撃ってくれる素敵なヤツ。最大3個まで装備できるゾ。

ショットガン
S.G.

PCエンジン版だと敵弾が消えますがアーケード版は消えません。1カ所を除いて本当に役に立ちません。最高3段階まで。

メガ・バス カ・ランチャ
M.B.L.

あの「機動戦士Zガンダム」で百式も使っていた由緒ある武器? 2段階までパワーアップします。バスに対して効果的です。

スノ ウェイショット
3WAY

これがメインの武器になります。2段階までパワーアップします。ミスしてなくなったときはBITが弥七でつなぎましょう。

オート
AUTO

文字どおり連射を行わなくても自動で弾が大量に出ます。WoPを撃ち込むと弥七か佐吉のどちらかが出ます。

や しち
弥七

これが2番目に安定する武器です。向いている方向に高速で弾を撃ちます。バス相手にも有効です。

さ きち
佐吉

一応3方向に弾は出ますが、火力がないので取るのは止めましょう。なお弥七と佐吉は同時に使えません。

BIT



S.G.



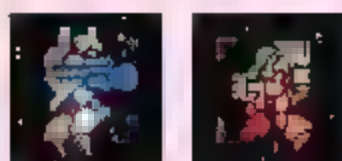
M.B.L.



3WAY



AUTO



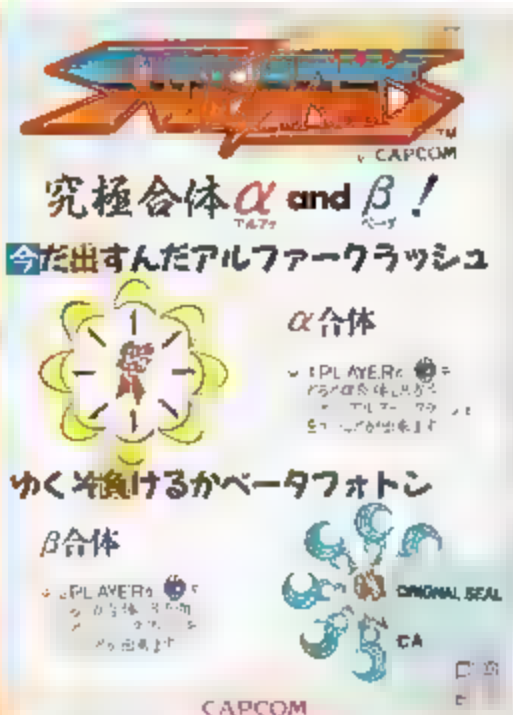
絶対! 合体!

タイトル画面やチラシにも力強く書かれているだけあり、合体はPowを取って合体しましょう。



これがっ
これが合体Powだ!

このアイテムを取ると、2P同時プレイではα号(1P)とβ号(2P)が合体します。またどちらがPowを取ったかでデザインと攻撃形態が変わります。さらに1Pプレイだと敵弾を1発耐える……と、もう合体するしかないと思わんばかりの素晴らしさです。下にインストラクションカードを掲載しましたのでご覧ください。β号が合体アイテムを取ると使えるベータフォトンのほうがゲーム



を遊ぶうえでは楽だと思えますので、最初は2P側から始めてみるのも良いと思います。全方位ミサイル発射のポーズが「伝説巨神イデオン」っぽくて熱いです。そしてこの合体アニメーションの滑らかさは当時のビデオゲームの中でも格段の格好良さでしょう。デービーソフトの『ヴォルガード』やコナミの『ファイナライザー』、日本物産の『UFOロボダンガー』と比べても『サイドアーム』が一馬身差を付けていると思います。マイコンの話になってしまいましたが『ヴォルガード』は合体の力タルシスに比重をかなり置いているゲームですので、気になる方はぜひ遊んでみてください。

※3 ザクヤズゴック 両方とも「機動戦士ガンダム」に登場するモビルスーツ。本作に登場する敵メカは外見がそっくりだけでなく、名前まで一緒。

101 ※4『サイバトラ』 シャレコが制作した縦画面シューティングゲーム。数々の熱い演出は必見。

攻略にあたり

このゲームは左右の撃ち分けが忙しいうえに、ミスすると装備が没収され、復活時の無敵時間も短いので、油断しているとすぐに終わってしまいます。そんな「サイドアーム」ですが、慌てずに後述の①②③のテクニックを押さえておけば、あとは反射神経勝負です。

①使える武器を使おう

強力な順番に3WAY、弥七、B-I-Tの3種が便利です。連射装置を使うとB-I-Tのほうが弥七より強くなります。ミスするとその時使っていた装備がなくなるので、絶えず補充するプレイを目指しましょう。AUTOはボスを倒すときに一気に撃ち込んで入手するのが一番楽です。

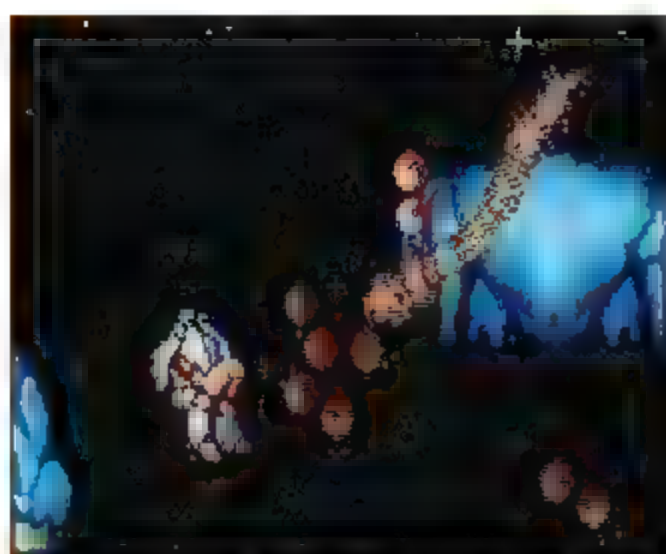
②センチピードの対処

ボソン軍最強の敵がこのセンチピード（下写真参照）と言っても

過言ではないでしょう。高速で移動してくるうえに耐久力があり、後半はひたすらセンチピードとその仲間ヒートウォーム頼りの敵配置です。彼らの対処法として顔の間近で弾を撃ちつつ、∞を描くように誘導させるのがポイントです。

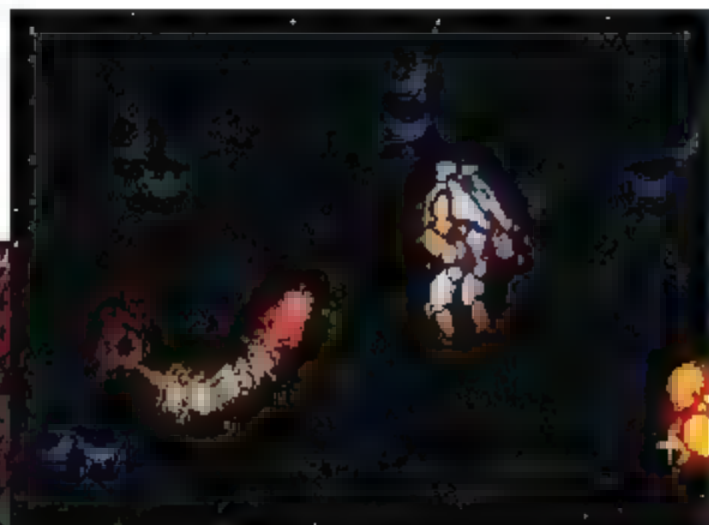
③合体

繰り返しますが、このゲームをクリアするには絶対に合体が必要です。攻撃力アップに加え、耐久力もアップするので、合体が不可欠なのです。また一度被弾した状態でわざと被弾し、その直後に合



まずはこうやって口元に弾を撃ち込みましょう。3WAYや弥七が効果的です

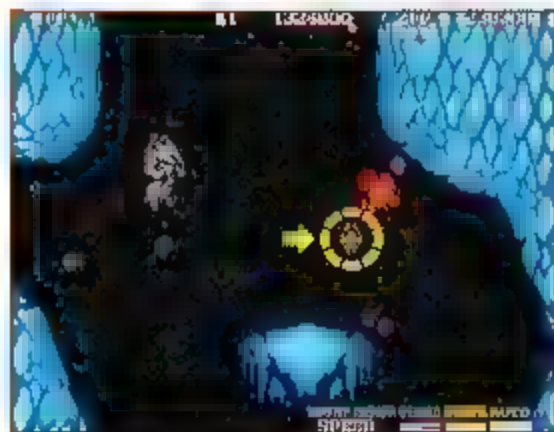
端まで来たら折り返して逆方向に移動しつつ、敵の口元へ撃ち込みます。この戦法はセンチピード、ヒートウォーム両方に対して共通して有効です



後半面は2匹同時に出てきますが、同じように∞を描きつつ落ち着いて対処しましょう。センチピードもヒートウォームも動きは同じです



体をするとといったことも合体POW出現位置を覚えていれば可能です。これができると難易度がグンと下がり、クリアへの道が近づきます。そこで序盤の合体POWの位置と1UPキャラ「モビちゃん」の場所を一挙公開。



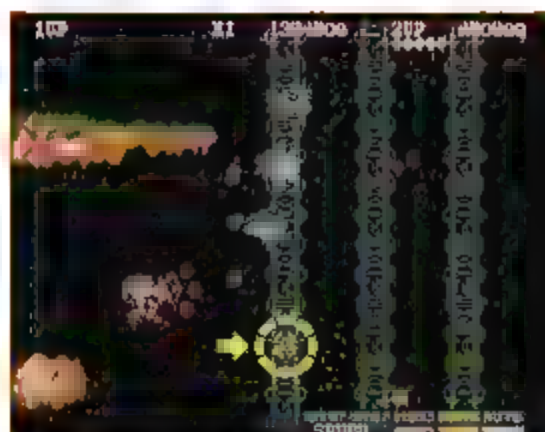
ここもアトラスを倒すと合体POWが出現します。画面端で倒すとそのままアイテムがスクロールに流されますので注意



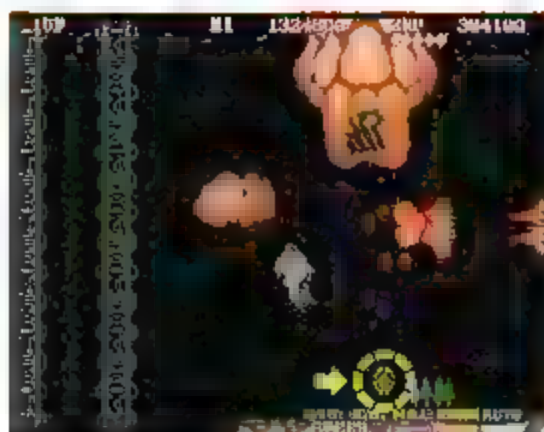
斜めスクロールが始まる瞬間に出てくるアトラスを倒すと合体POWが出現します。筆者はこの合体を見てシビれました



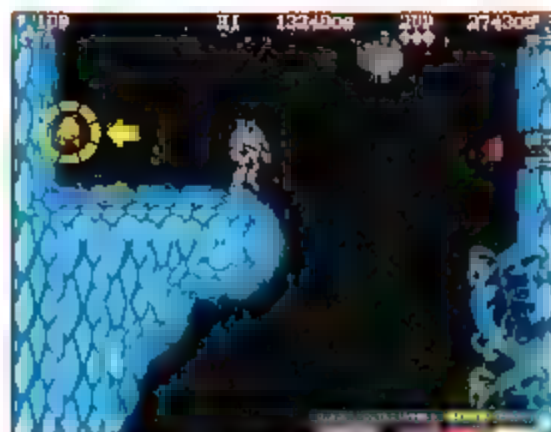
この崖に合体POWが隠れていますので、何発か弾を撃ち込みましょう。弾が遮られた場所にあります。合体アニメーションは必見



4面の2個目の合体Powです。アトラスを倒しましょう。この合体Powを取ればこのすぐ先はボスのギガイアが待ち受けています。またボスのギガイアには安全地帯が存在(後述)しますのでそこで一休憩しましょう

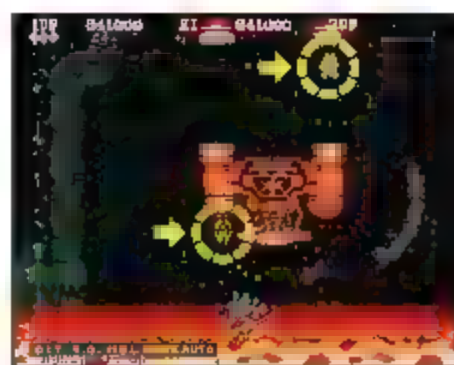


ここは長丁場なステージです。連射装置なしで遊ぶ場合は3-WAYと弥七を使い分けしつつステージを進めると楽です。地面に設置されており、赤いフィールドを出現させるグロバを倒すと合体Powが出てきます

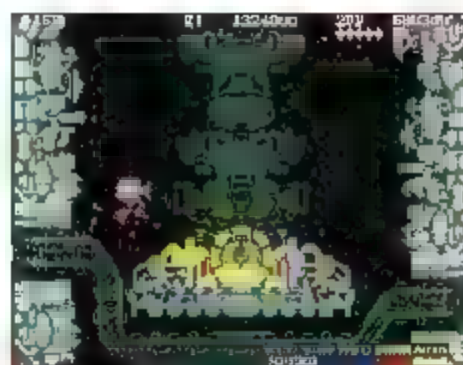


1UPのモビちゃんは写真の点を撃ち込むと出てきます、必ず取りましょう。モビちゃんはかなりの数の弾を撃ち込まないと出現しません。出現させてもその直後、スクロールに挟まれてしまうこともありますのでお早めに

ここから先はかなりの数の合体Powが出現しますので、再合体をしつつどんどん進めましょう。



ここは撃ち込むと合体アイテムが、天井に張りついているセイバーを破壊するとモビちゃんが出ます。この辺のステージからセンチピード軍団が大暴れしていますが、前述したものを描くような誘導をして落ち着いて対処しましょう

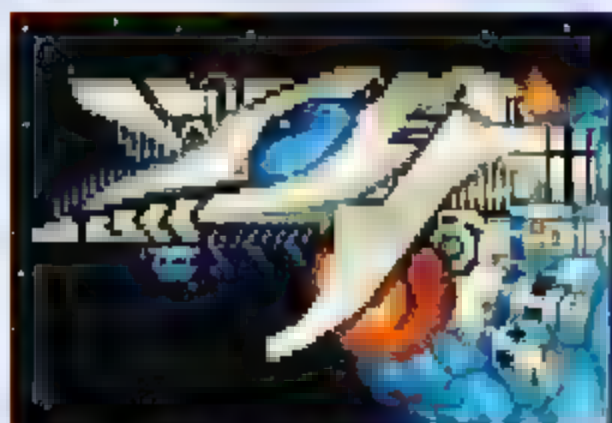


この中心部を撃ち込むと合体Powが出現します。2回目の被弾をして合体解除直後の無敵時間を使ってこのアイテムを取ると、最悪の場合地形にめり込んで合体解除させられます。合体直後には無敵時間が存在しないためです。絶対に上から取りましょう



この画像の巨神兵(?)に撃ち込むと合体Powが出ます。左右から来るズブツのロケットパンチに注意。攻略から話が脱線しますが、PS3やXbox 360で『サイドアーム』がキャラクターそのままよく移植ができたなあと、この写真を見ると思っています

ボゾン軍 戦艦カタログ



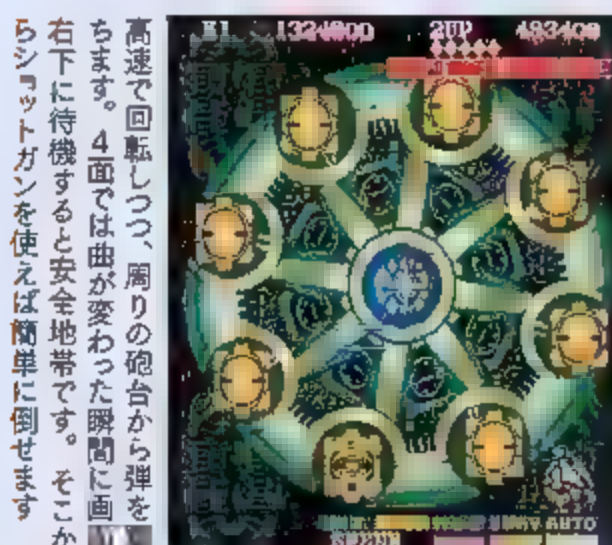
堅いタルタロスといった感じです。3面では本体に攻撃を当てずミサイルを撃ち続けることで永久パターンができます

フライダー・マウス



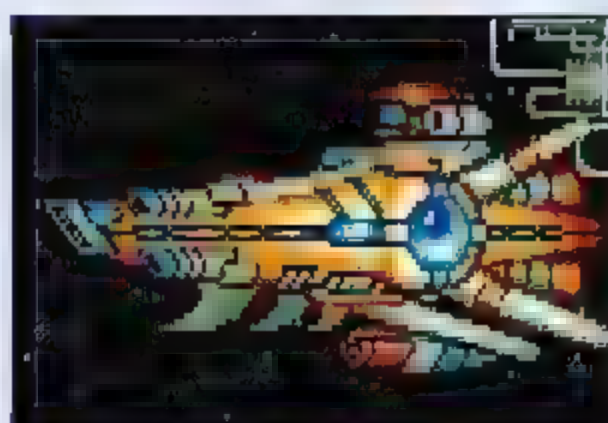
自機に横座標を合わせて4方向に弾を撃ってきます。隙間がかなりできますので、そこにメガ・バズーカ・ランチャーを撃ち込みましょう

タルタロス



高速で回転しつつ、周りの砲台から弾を打ちます。4面では曲が変わった瞬間に画面上右下に待機すると安全地帯です。そこからショットガンを使えば簡単に倒せます

ギガイア

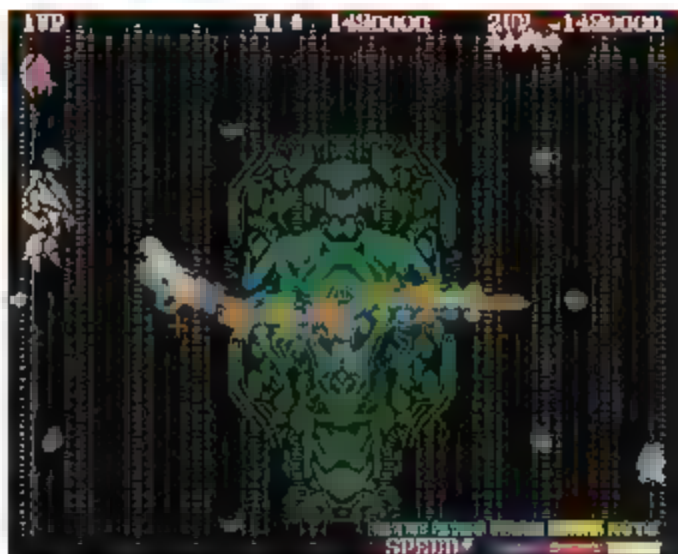


上2体と同じ動きをしますが、たまに突進してきます。このときは左に移動するウィーズルに合わせて右に移動しましょう

ウィーズル

ラスボス バハムート・センチピード

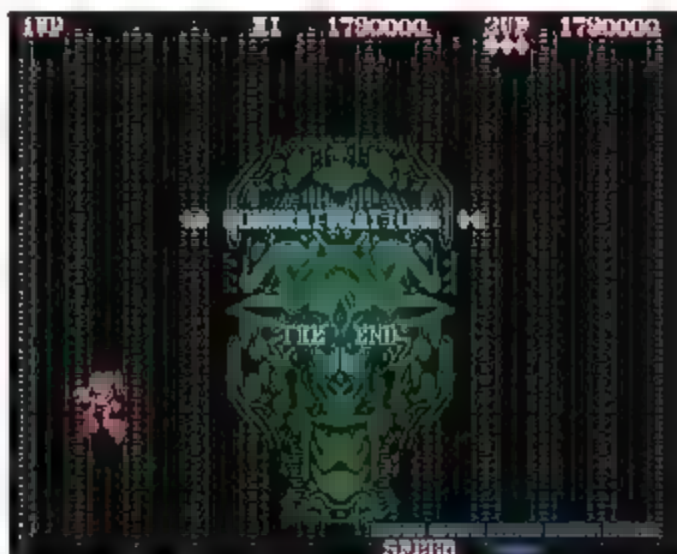
ボゾン軍を操っていたのは何とあのセンチピードの親玉でした。こいつを倒せばボゾン軍は全滅、青い地球を取り戻せるので気合を入れていきましょう。



これがそのバハムート・センチピード。左右の合体Powとモビちゃんがせめてもの救い

右の画像のようにバハムート・センチピードは頭と尻尾からそれぞれ固定された8方向の弾を吐きます。頭の弾を確実に避けられる位置にすることで尻尾の弾避けだけに集中できます。

やることは弾避けだけです。攻撃力に特化したメガ・バズーカ・ランチャーが効果的です。ほかのセンチピードと同様に攻撃を受ける短くなっているため、だんだんと弾避けが簡単になる珍しいボスですね。尻尾から2番目の関節に特攻すると面白いことが起きますので、ぜひともお試しください。



シンプル・ザ・ベストなエンディング。ボスの小ささも含め容量とかいろいろと考えてしまいます

そしてバハムート・センチピードを倒すと感動のエンディングです。あまりにもシンプルなエンディングですが、おそらく地球は取

り戻せているので喜びをかみしめましょう。なぜか操作できるのも楽しいです。

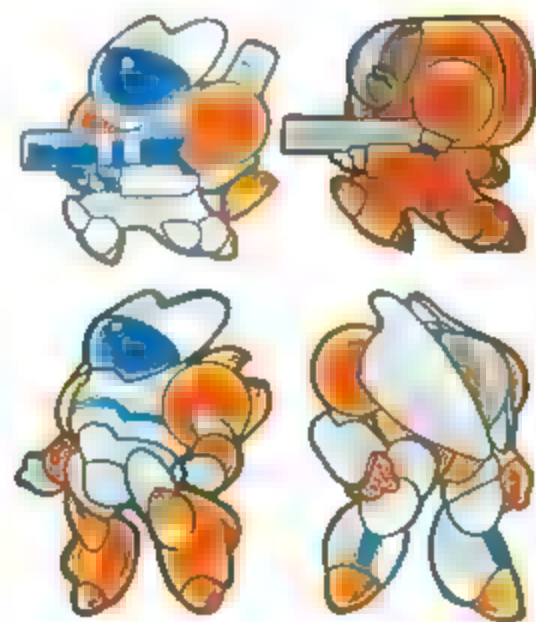
(裏)主人公モビちゃん

一時期はカプコンの顔として弥七や佐吉と一緒に活躍していたモビちゃんも『サイドアーム』がデビュー作です。モビルスーツのモビちゃんなのでしよう。ちなみにα機のほうが「モビの助」、β機が「モビッ太」だそうです。



本作も収録している『カプコンアーケード キャビネット』ですと、『ブラックドラゴン』などに隠れキャラとして登場していますので、気になる方は探してみてください。

ほかにも『アドベンチャーワールド』ではボスと



して登場しており、一時期はカプコンを代表するマスコットキャラでした。

今回は手持ちの資料から各タイプのモビちゃんをご紹介いたします。海外筐体に使われていたモビちゃんと思われるイラスト(左)を発見。アメリカンですね。



『サイドアーム』移植列伝

PC・H・ベン版

『サイドアーム』
『サイドアームスペシャル』

HUCARD版とCD・ROM 2版の2作出ています。HUCARD版は『ロックマン2』の作曲などで知られる立石孝氏のアレンジ、CD・ROM 2版は当時のカプコンサウンドチーム、アルフ・ライラ・ワ・ライラによるアレンジが聴けるのでファンなら押さえます。『サイドアームスペシャル』に収録されているBETHORE CHRISTモードは、新装備と新ボスが追加されたほか、パワーアップシステムなどが変更された、ほぼ新作と呼べる作品です。

HUCARD版
『サイドアーム』

CD・ROM 2版
『サイドアーム・スペシャル』

PlayStation®Network版 Xbox Live アーケード版

『カプコンアーケードキャビネット』

こちらはPS3とXbox 360で配信されているダウンロードソフトです。『カプコンアーケードキャビネット』本体を購入後、個別にゲーム収録パックやタイトルを購入することでゲームを追加、遊ぶことができます(※)。



ゲームへの没入感を出すためにも、このゲームの筐体風背景は各インストが入っていればもっと良かったのではないかと思います

移植具合

『サイドアーム』の基板は同期が特殊なため、手持ちのキャプチャ環境では撮影ができませんでした。今回原稿を書くに当たってはPS3版をやり込みました。動きや触った感覚はアーケードと遜色ないと思います。

ただ一点、基板のマニュアルを読むとデフォルト設定が10万点エブリなのですが、なぜか今作は15万エブリがデフォルトになっていたのが気になりました。

ほかにはモビちゃんシールなどの貴重な資料も多数載っていたり、PCエンジン版の設定画まで見られるので、このお値段(欄外参照)なら買って損はないと思います。『サイドアーム』単体の追加購入もできますが、セット販売『1986パック』を買うと『サイドアーム』に加えて、傑作アクション『闘いの挽歌』と、音楽が素晴らしい『アレスの翼』の、計3作が遊

べるようになってお得です。

感想

『カプコンアーケードキャビネット』は、数々の移植タイトルを収録し、少し遊ぶと貴重な資料がたくさん見られるというポイントだけでもオススメのタイトルです。片っ端から遊んでみて自分のお気に入りタイトルを見つけ、そこからやり込んでみるといった遊び方が一番楽しいのではないのでしょうか。

カプコンのこの時代の作品は最初こそ難しいですが、少しコツをつかむとグングン進めるといったタイプが非常に多いです。特殊な操作に慣れるまで遊ぶと、ある時をきっかけに面白いゲームへと変貌致します。そういった出会いに触れるチャンスが今回の『カプコンアーケードキャビネット』だと思っていますのでいろいろ遊んでみてください。私は『ラッシュ&クラッシュ』を買いました。



同人シューティングゲームに
応援する専門コーナー

同人 SHOOTING GAMESIDE

同人シューティングに新たな刺激
と革命をもたらす衝撃作『kas
hiverse -Malicious Wake-
』が登場だ！ 圧倒的弾幕と火
力のぶつかり合いに酔いしれる！

[ext] 風のイオナ(FLOOR25)



アカシックバース

- Windows 7/Vista/XP
 - エンドレスラフ
 - 2012年12月発表
 - 1470円
- (ショップ委託価格)

圧倒的弾幕には強力な
メソッドで対抗せよ！

オリジナル同人シューティング
の最大の魅力とは「作り手が自由
に作品を作っている」という点だ
ろう。シューティングの枠の中に
盛り込まれた、商業作品では実現
不可能とも言える個性的なシステ
ムや独創的なゲーム性は常に刺激
的だ。今回紹介する『kashtic-
verse』もまた、これまでにない刺
激を与えてくれる同人シューティ
ングの傑作だ。

ゲーム開始後、嵐のようにばら
まかれる弾幕の洗礼は、一部の上
級シューターへの挑戦状で、それ
以外のプレイヤーは置き去りにし
ているかのようにも感じる。しか
し、圧倒的弾幕に立ち向かう武器
がプレイヤー側にも用意されてい
る。

まずは自機に兼ね備えたシール
ド。開くとウイング状になり、一
発死状態になるが、閉じて自機を
囲うシールド状にした場合は敵弾

を被弾しても、シールドゲージを
消費することで耐えることができ
る。シールド状態なら被弾を気に
せず大胆なプレイをすることが可
能だ。弾幕にひるまずにガンガン
攻め込もう。

次に、本作最大のオリジナリテ
イとなっているメソッドの存在。
簡単に言えば通常ショットと別に
使えるサブウェポンなのだが、こ
のメソッドの使用方法がなんとコ
マンド入力なのだ。8種類+派生
2種類の計10種類存在するメソッ
ドはそれぞれ固有のコマンド入力
をし、メソッドゲージを消費する
ことで発動できる。このシステム
を聞いた読者の多くは「シューテ
ィングゲームでコマンド入力など
していたら即被弾してしまっ
てゲームにならないのでは？」とい
う疑問を抱くだろう。その疑問に
対し、本作が提示した解答は抗体領
域を発生させるシステムだ。自機
の周辺に発生させた抗体領域に敵
弾が侵入すると、極端に敵弾が遅
くなり、その間に集中してコマン



シールド閉じ

ノルトの開閉。開いた状態は一発死のリスクとメソッドゲージの大幅回復のメソッドがある

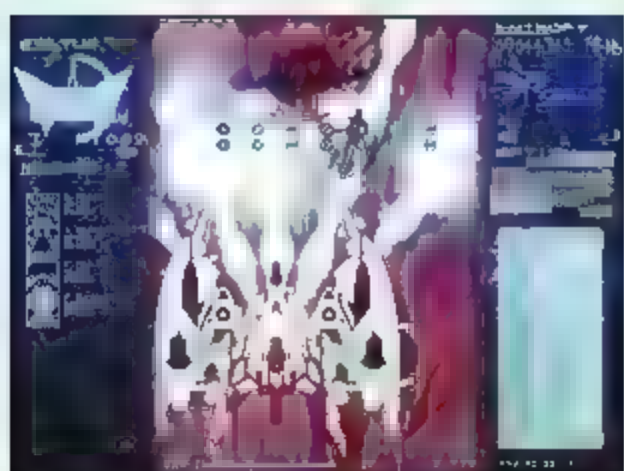


シールド開き

シールドとメソッドを使いこなすことが本作の鍵だ！

ここでは本作の重要なシステム、シールドとメソッドについて本文の補足をしていこう。

まずはシールド。閉じた状態については本文の説明とおりだが、逆に開いた状態で被弾するとミスになるものの、ウィング状になったシールドで敵弾を受けると後述するメソッドゲージが大幅回復する仕様になっている。メソッドゲージはシールド



メソッドのひとつ、エリミネータ。敵のボスのような巨大メカを召喚し、圧倒的火力で敵を攻撃できるド派手なメソッドだ

を閉じた状態の被弾や敵に攻撃を当てることでも少量回復する。

次にメソッド。発動にはメソッドゲージを消費するので、ゲージ中はメソッドを使いつつ、効率良くメソッドゲージの回復をして循環させていく必要がある。メソッドの種類にはシューティングではおなじみのボンバーやホーミング弾、自機の分身、近接距離での物理攻撃など、さまざまな攻撃が可能だ。ひとつおり試したうえで自分好みのメソッドを見つけてみよう。

サントラなどがついたファンディスク登場！

2013年の夏コミでは、本作のファンディスク「Vkashic Box」がリリースされた。こちらは全4枚組でサントラCD、アレンジCD、ミニゲーム『ヒメノ☆ストライカー』、そして『Vkashicverse』の最新パッチを収録している。



限定で少部数生産だったので、すでにサークル在庫がないとのこと。再販などに期待しつつ、サークルサイトをチェックしてみよう

ド入力をする事ができるのだ。このアイデアを取り入れたことにより、『Vkashicverse』はシューティングゲームに強いアクション性を持ち込んだと言える。そしてこれらの独自性の高いシステムを使いこなした時、プレイヤーの多くは本作に対して2Dシューティングというよりは強制スクロールのアクションゲームに近い感覚を得るのではないだろうか。その時まで到達した時、プレイヤーは『Vkashicverse』の持つ魅力の虜になっているだろう。

ステージ数は全5面＋ノーミスで5面をクリアすると突入するエキストラステージの計6面。全種類のメソッドを有効活用して攻略するのも楽しいが、腕に自信があるならメソッドとシールドを封印して弾幕シューティングとしてプレイしてみるのもアツい。プレイスタイルに自由度も持たせ、プレイヤーの好みで遊ぶこともできる。尖った同人シューティングが見せてくれる発想と刺激、それを本作は存分に味わわせてくれる。ぜひ体感してみよう。

やりたいことを貫いた同人らしい 尖った作品になった

『Vkashicverse』制作スタッフ

エンドレスシラフインタビュー

(写真左から、hart、LuCK.ver2、Nicolai)



強烈なインパクトで登場した『Vkashicverse』。サークル初のシューティングを完成させたエンドレスシラフの3人に突撃!

Interview & Text=
風のイオナ(FLOOR25)

コマンド入力もちゃんとしたシステムにすれば成り立つと思った

——まずは自己紹介からお願いします。

LuCK.ver2 (以下、L) サークル代表兼マスコットで企画とプランナーがメインです。

Nicolai (以下、N) 主にゲームデザイン全般と音楽をメインに担当しています。

hart (以下、h) 僕はプログラム担当です。

——サークル立ち上げのきっかけは?

N 大学のサークル内でノベルゲームを作っていたんですけど、ひとつのサークルとして注目される作品を作りたかったことがきっかけです。で、ノベルゲームの『Alone』を作っている最中にLuCKが「シューティングを作りたい」と言ってきたんですよ。

L もともとシューティングの構想はあって、LuCKと2人で練っていたんです。

h 構想練りつつ僕はプログラム技術を高めていた時期で、で、そこにZOOBさんに入ってもらって今のチームになりました。

N 僕からはイメージをどんどんあげていて、そこから世界観やゲームデザインを詰めていってという流れですね。

——ノベルゲームを作っていたサークルがどうしてシューティングを作ろうと?

L シューティングをよく遊んでいた時期でもあったし、友人もシューティングを作ってたんですね。そういったライブル意識もあって。

N 最初のタイトルは『Akashic Clod』だったんですが、ちよつとイメージに合わなくて。何かいい単語ないかって時に、イメージ的に宇宙だからユニバースっていいなって思ってたので『Vkashicverse』になったんです。

——システム面ではシールドとコマンド入力

で技が出るメソッドのアイデアが光ります。

L この2つは最初期からありました。どうすればシューティングにコマンド入力を入れられるかってなった時に、自機周辺の弾速を遅くすればその間にコマンド入力ができるなあってことで抗体領域が生まれました。

h 最初に2週間くらいで仮のプログラムを組んだんですが、その時点でコマンド入力のシステムも実装していました。でもシューティングにコマンド入力を取り入れて技を出すって、誰でも思いつくと思うんですよ。

N でもばかげたアイデアだから実際にやる人がいない(笑)。だけどちゃんとしたシステムにすれば成り立つと思ったんですよ。

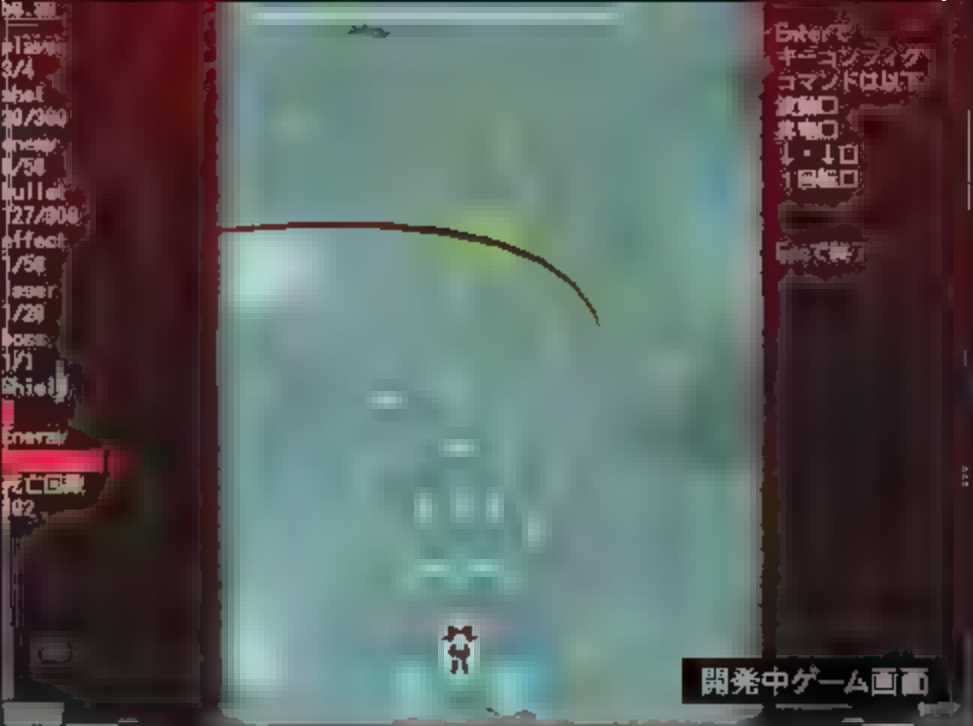
忙しいシューティングでコマンド入力なんてありえないって思いますもんね(笑)。

N シューティングってシンプルが一番面白いと思うんですけど、システムをどんどん複雑にしたことで多くのユーザーを切り捨ててしまったかな、とも思います。

h それを話し合った時に自分たちの作りたいゲームを作ろうってことで一致して。だったらこのまま突き進んじゃえって(笑)。

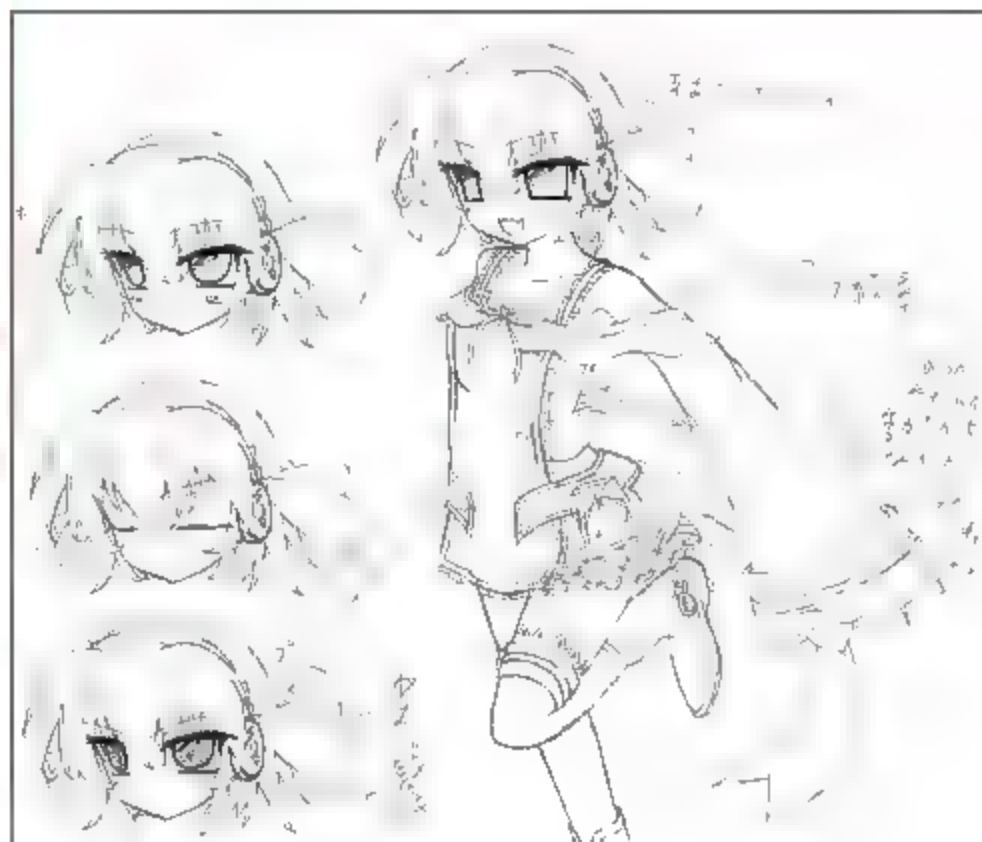
——シールドのシステムについては?

L これは残機制にしくなかったことから生まれたシステムです。



開発開始から2週間程度のスクリーンショット。すでにコマンド入力によるメソッドの発動も実装されていた。自機のデザインもほぼ固まっている。

LUCK.ver2氏による1、4面ボスキャラのプロカット



N だったらシールドを開閉できるようにして開けば一撃死、閉じれば何発か耐えられるっていうシステムになったんです。

L シールドを開けた状態をキープすることで強烈なリターンがある、でもその分リスクが大きいというリスク管理が楽しいんです。

h 一撃死はANOTHERモードにしか実装されてないんですが、最初はANOTHERモードしかなかったんです。でも人間って絶対ミスするし、そのストレスを一発死することで一気に上げてしまいうんです。それでVKASHICモードとADVENTモードの2つのモードを最後のほうで入れたんです。

——ちなみに『Vdashiverse』で特に目立っているところってありますか？

N 実は『Vdashiverse』って全編出オチで構成されてるんです(笑)。

一同 (爆笑)

L 3面の戦艦とか(笑)。シューティングの伝統として押さえないとって。

そういったオマージュも多いですよ。

N メンバーそれぞれ好みが違うのでそれぞれが好きな要素が入ってます。強く影響を受けているのが『HellSinker』と『ReRain』ですね。ほかにたくさんオマージュがあるので探してみると面白いと思います。

プログラムで苦労した点は？

h ひとつ挙げるならボス戦で音ゲーというソフラン(*)を取り入れて音楽と弾幕を同期させた部分です。かなり苦労したんですが、実はこれのせいで最後までリプレイが実装できなかったんです。完全に曲に同期した形で作っていて、フレームで管理していないからどうしてもリプレイずれが起きてしまってた。

——これから『Vdashiverse』で遊んでみたい方にアドバイスってありますか？

N 使いやすいと思ったメソッドを3種類程度決めて遊んでみるといいと思います。

L オススメはバニッシュブラストとチェイサーをメインで使いつつ、アトラクタントアザーを入れていけばだいたい戦えます。

——まずはメソッドを理解してほしいですね。では最後にメッセージをお願いします。

L 自由度が高いっていうコンセプトを楽しんでほしいですね。自分なりのプレイスタイルを追求してみてもいいです。

N シューティングゲームサイド読者さんが必ずわかるようなオマージュがたくさんあるので、そこを見つけて楽しんでほしいですね。

h 好きなメソッドを見つけてみたり、適当な縛りプレイをしてみたり、好きな楽しみ方で遊んでみてほしいです。

* ソフラン 音楽ゲームで、スクロール速度(画面上を流れる音符など)が途中で変化すること。語源は『beatmania II DX 2nd style』で初登場した曲「SOFT LANDING ON THE BODY」を略したもので、同曲では楽曲のテンポとは無関係に、譜面だけが加速するというギミックが話題となった。

素晴らしき シューティングの 世界観。

Text=
卯月鮎(フリーライター)

◎ 今回のテーマ ◎

レーザーを放て!

～光は何をもたらしたか～

宙空を貫く光の矢

「レーザービーム」と聞いて、どんなシーンを連想するだろうか。最近なら、近未来テクノポップユニットの3人娘が踊る姿か。少し前だと、3星へ向かう走者を刺したメジャーのあの場面だろう。そして、本誌読者なら『グラディウス』のレーザーも脳裏に焼き付いているはず。放たれた光が敵を撃ち抜く問答無用の爽快感! 私の中で「レーザー最強説」が出来上がったのは、『グラディウス』の影響にほかならない。

その『グラディウス』以降、レーザーはゲーム世界で現実を超えた進化を遂げていく。『R-TYPE』では、二重螺旋状の対空レーザーと、地形の凹凸もお構いなしの反射レーザーが登場。『レイフォース』では、ロックオンしたターゲットにレーザーが曲線を描いて芸術的に着弾する。これは未来の「機械世紀」に誕生した自機だからこそ可能な技だ。

ちなみに、ゲームに関連するレーザーというと、70年代前半に任天堂が開発したボーリングに替わる大規模なレジャーシステム「レーザークレー射撃」も語り草。この失敗で任天堂は傾き、下手をしたらファミコンまで歴史がたどり着かなかったというから恐ろしいものだ。

近未来への牽引役!?

では、現実世界のレーザーの歴史を見ていこう。そもそも「Laser」は「Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation」(誘導放出による光の増幅)の頭文字。1954年、アメリカの物理学者タウンズが開発した、アンモニアガスから強力な電波を発生させる装置「メーザー」がきっかけとなり、その応用から「レーザー」も生まれたそうだ。当初は無意味な産物と思われ

ていたが、研究が進むにつれ、金属の切断や手術、軍事利用にまで応用範囲が広がったのはご存知のとおり。最近では、CPUの電気配線をレーザーに置き換える「光配線」の実用化に期待が集まっている。

兵器としてのレーザーならば、このコラムの第1回でも触れた、古代ギリシアのアルキメデスが発明した“元祖レーザー”「反射光学的武器」にたどり着く。文献には「アルキメデスは独自の工夫によってローマ艦隊を焼き尽した」とだけあり、具体的な装置の機構は不明だが、古代ローマの医学者ガレノスは「集光鏡を用いれば、羊毛、麻屑……乾いて軽いものならなんでもたやすく火を付けることができる。……私の思うところでは、こういうやり方でアルキメデスは敵の船団を燃やしたのである」と記している。何にせよ約2000年前から光線を兵器に使うという発想があったのは驚きだ。

レーザーではないが、光を使った作戦ならば、デヴィッド・フィッシャーのノンフィクション「スエズ運河を消せ」も興味深かった。第二次世界大戦時、イギリス軍工兵隊に配属されたマジシャンのジャスパー・マスケリン。彼はスエズ運河に強力なライトを多数設置し、光のカーテンでドイツ空軍を眩惑した……。シューティングで言えば、一瞬無敵状態になるボムや閃光弾に近いオプションか。マジシャンがサポートキャラのシューティングも面白そうだ。

来年の2014年には米海軍がレーザー兵器を実戦配備することが正式に発表されている。レーザー光線の費用は1発当たり1ドル以下とか。『レイフォース』ばりの美しい戦場は見ている分にはいいが……。

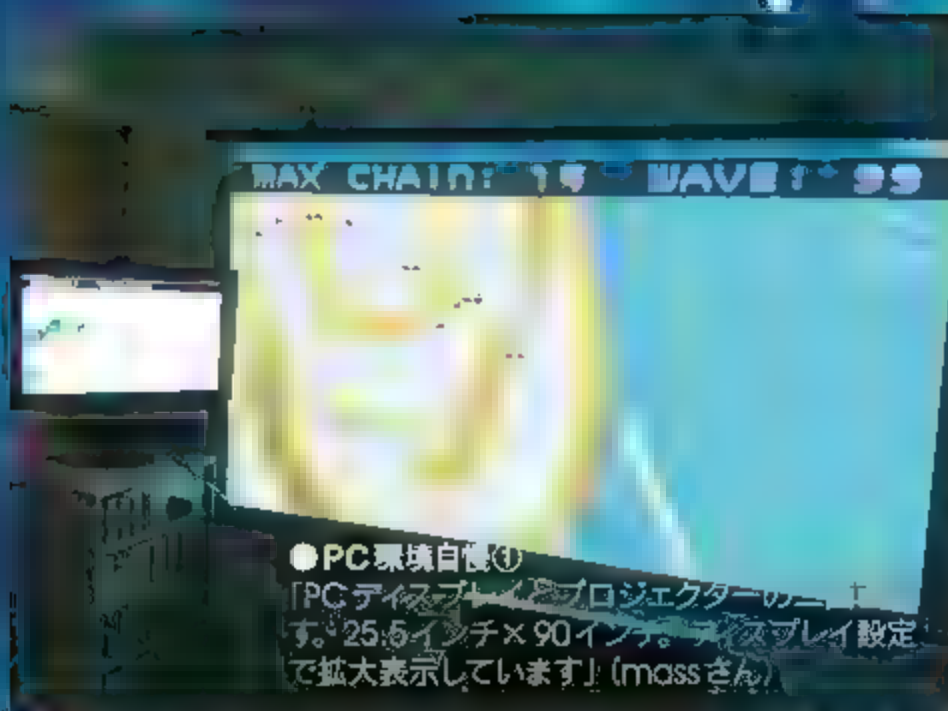


©Konami Digital Entertainment

写真は『グラディウス』。続編以降、リング状の「コア」や「E」やため撃ちどころ「E」(LASER)など、シネマ内でもレーザーは進化していった

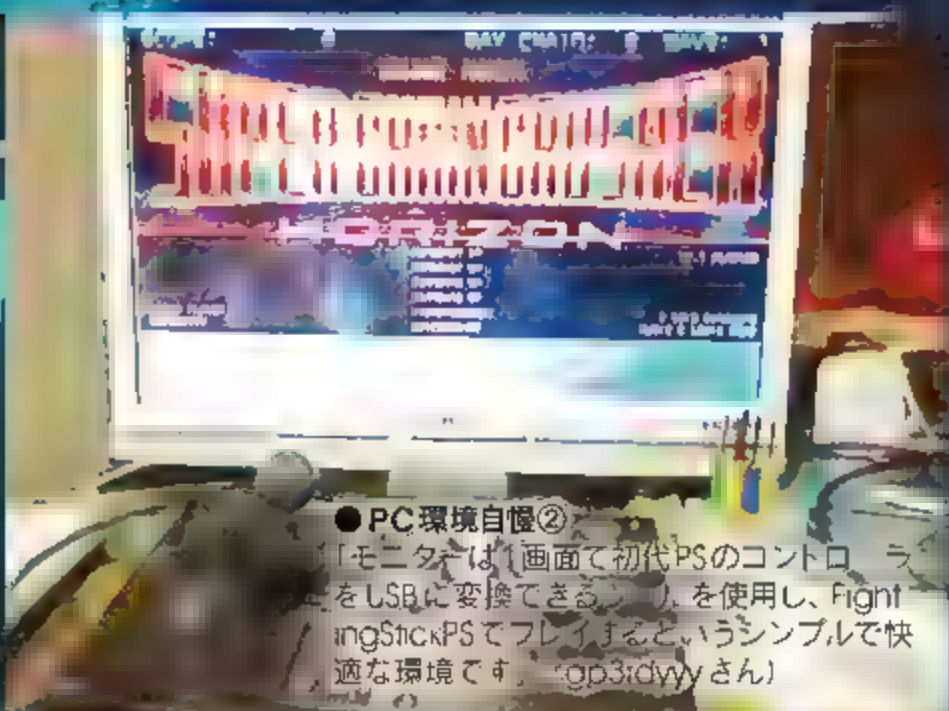
参考文献

イアン・グレアム 佐々木健一訳「レーザーとホログラム」福武書店/ユルギス・バルトルシャイティス 谷川渥訳「鏡」国書刊行会/デヴィット・フィッシャー 金原瑞人、杉田七重訳「スエズ運河を消せ」柏書房



●PC環境自慢①

「PCディスプレイとプロジェクターの二重です。25.5インチ×90インチ。ディスプレイ設定で拡大表示しています」(massさん)



●PC環境自慢②

「モニターは1画面で初代PSのコントローラをUSBに変換できるものを使用し、 FightingStickPSでプレイするというシンプルで快適な環境です」(sgp3rdyyyさん)

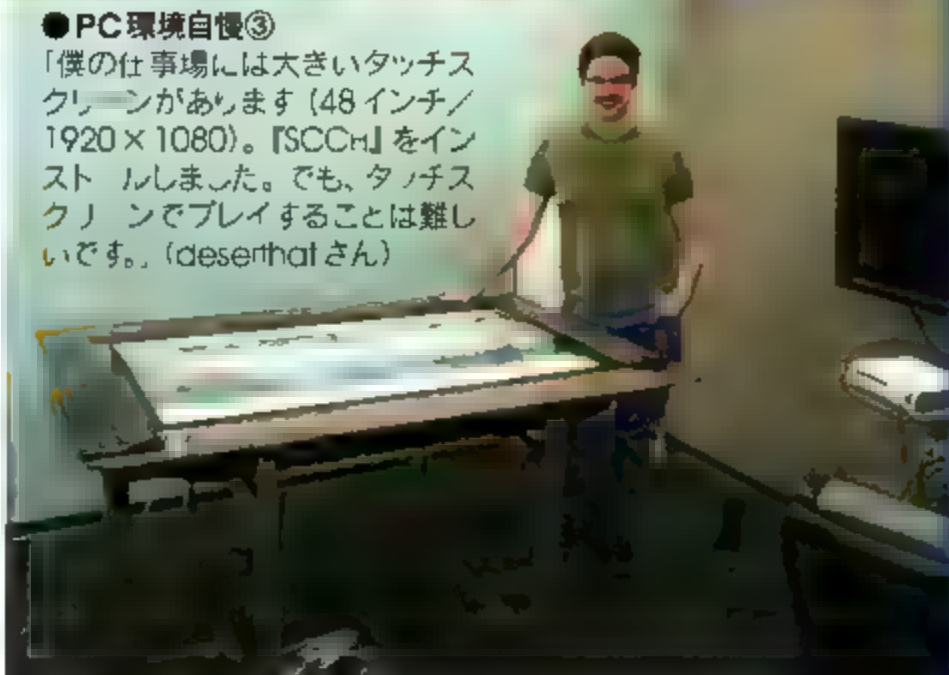
スーパーチェインクラッシャー オンライン

スコアコンペティション 結果発表!!

「Vol.6～7」で募集しました「スコアコンペティション」。誘爆によるスコア倍率が成否を分ける作品だけに順位間にも派手に差が出ました。「PCゲーム環境自慢」も個性的なゲーミング部屋が寄せられました。ご参加ありがとうございました!

●PC環境自慢③

「僕の仕事場には大きいタッチスクリーンがあります(48インチ/1920×1080)。「SCCH」をインストールしました。でも、タッチスクリーンでプレイすることは難しいです。」(deserthatさん)



スーパー チェインクラッシャー ホライズン

■Windows 8/7/Vista/XP ■マインドウェア
■2012年9月25日 配信中 ■1500円(税込)
※PLAYISM、DESLRA、GREEN MAN GAMINGなど
ダウンロード配信サイトで販売中
※Xbox 360コントローラー対応
©2012 Mindware / Music ©LOGICBOMB



モノショット(ため撃ち) 部門

1P	1位	mass	7,340,213
	2位	sgp3rdyyy	5,844,986
	3位	kurotori	1,378,438
	4位	ESPERMAMI	1,045,275
	5位	tetubusi	729,222
	6位	HIRAGHIRA	678,420
	7位	banzairan	479,688
~~~~~			
2P	1位	sgp3rdyyy	13,552,488
	2位	mass	10,117,527
	3位	kurotori	1,618,344



#### スタンダード(連射) 部門

1P	1位	mass	8,654,253
	2位	sgp3rdyyy	6,395,457
	3位	kurotori	1,054,729
	4位	ESPERMAMI	1,011,508
	5位	tetubusi	714,424
	6位	HIRAGHIRA	629,129
	7位	YUSAKU	369,933
~~~~~			
2P	1位	mass	7,001,524
	2位	sgp3rdyyy	5,997,502
	3位	tetubusi	1,216,482

入賞者様には、マインドウェアより賞品をお届け致します! ご参加、ありがとうございました!!



ゲーム音楽ダウンロード配信中

EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの名曲。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る、ゲーム音楽史研究。当コーナーでは、ゲーム音楽家自身が記者となってゲーム音楽家にインタビューを行い、ゲーム音楽活動の起源と現在を聞く。

Interview=hally(EGG MUSIC)

高濱祐輔

Yusuke Takahama

有限会社ターゲット・エンタテインメント／ターゲット・イノベーション代表取締役。キーボーディストにして作曲家。代表作に『ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ』『ラストグラディエーターズ』『ビルバク』ほか多数。

<http://www.target-ent.com/>



1989 PCエンジン
ファミリーコンピュータ
ファミリーコンピュータ
PCエンジン
ファミリーコンピュータ
1990 ファミリーコンピュータ
ファミリーコンピュータ
ファミリーコンピュータ
メガドライブ
ファミリーコンピュータ
ゲームボーイ
ファミリーコンピュータ
1991 GENESIS、MEGA DRIVE (海外)
NES
ファミリーコンピュータ
PCエンジン
X68000
ファミリーコンピュータ
ゲームボーイ
スーパーファミコン
メガドライブ
ゲームボーイ
1992 NES (海外)
ゲームボーイ
ゲームボーイ
NES (海外)
ファミリーコンピュータ
ゲームボーイ
スーパーファミコン
ゲームボーイ

魔界八犬伝 SHADA
ドラゴンエンジャ
ロボコップ
ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ
ヘラクレスの栄光Ⅱ
ヘビーバレル
バンダーダッシュ
ダーウィン4081
リトルマジック
サイドポケット
探偵 神宮寺二郎 時の過ぎゆくままに..
Joe & Mac
G.I. Joe. A REAL AMERICAN HERO
ダークロード
サイレントデバツガーズ
スフォルピウス
超人狼戦記 WARWOLF
少年アシベ
中嶋悟 スーパーF-1 ヒーロー2
中嶋悟監修 F1 グランプリ
中嶋悟監修 F-1 HERO GB
Kick Master
機甲警察メタルジャック
新世紀GPX サイバーフォーミュラ
G.I. Joe: The Atlantis Factor
伝染るんです。かわうそハワイへ行く
読本 夢五番身 -天神怪戦2-
バトル・グランプリ
うる星やつら -ミス友引を探せ!-

	ゲムボイ	中嶋悟監修 F-1 HERO '92 GB
	メガドライブ	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス
	スーパーファミコン	中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー
1993	スーパファミコン	ザ・キング・オブ・フリ
	スーパーファミコン	パチンコ物語 パチスロもあるでよ!!
	スーパーファミコン	新日本プロレスリング 超戦士 in 闘強導夢
	ファミリコンコンピュータ	RPG 人生ゲーム
1994	スーパーファミコン	スーパーピンボール ビハインド・ザ・マスク
	スーパファミコン	宇宙レス アストロ・ジャイアント
	スーパーファミコン	スーパー人生ゲーム
	スーパーファミコン	中嶋悟監修 F-1 HERO '94
1995	スーパファミコン	スターダストスープレックス
	スーパーファミコン	パチンコ物語2 名古屋シャチホコの帝王
	スーパファミコン	ナッシュリブル
	セガサターン	サイドポケット2 伝説のハスラー
	セガサターン	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ
	セガサターン	水滸演武
	スーパーファミコン	新日本プロレスリング公認'95 闘強導夢 BATTLE7
	スーパファミコン	Kat's Run 全日本Kカー選手権
	セガサターン、プレイステーション	DX人生ゲーム
	セガサターン	ときめき麻雀パラダイス ~恋のテンパイビート~
1996	PC FX	ときめきカドパパラダイス
	セガサターン	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち~
	セガサターン、プレイステーション	ナイトウールス 闇の扉
	プレイステーション	パワーレンジャーピンボール
	セガサターン	デジタルピンボール ネクロノミコン
	セガサターン	探偵 神宮寺三郎 未完のルポ
	セガサターン	ナイトウールス Maria
1997	スーパファミコン	DARK LAW ~Meaning of Death~
	プレイステーション	秘・宝・王 ~もうお前とは口きかん!!~
	プレイステーション	ファイティングイリュージョン K-1リベンジ
	セガサターン	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ Ver.9.7
1998	プレイステーション	必殺パチスロステーション 目押し一番
	プレイステーション	仮面ライダー
	プレイステーション	FIGHTING ILLUSION ~K-1 GRANDPRIX'98~
1999	プレイステーション	The Book of Watermarks
	プレイステーション	マーメノイド
	ワンダースワン、ゲームボーイ	格闘料理伝説ビストロレシビ
	プレイステーション	ファイティングイリュージョン5 K-1 グランプリ 99
2000	プレイステーション	Screen
	プレイステーション	Punch The Monkey! Game Edition
	ゲムボイ	ぞくぞくヒロイズ
	プレイステーション	仮面ライダーV3
	プレイステーション	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000
	プレイステーション	ケロケロキング
	プレイステーション	仮面ライダークウガ
2001	プレイステーション	仮面ライダー アギト
2002	プレイステーション2	ビルバク
	プレイステーション2	アキラ サイコボール
	プレイステーション	仮面ライダー 龍騎
2003	ゲームキューブ	ケロケロキング DX
	プレイステーション2	ケロケロキング スーパー DX
2004	プレイステーション2	ウルトラマン
2005	プレイステーション2	ウルトラマン・ネクサス
2006	ニンテンドーDS	ケロケロ7
	プレイステーション2	黄金騎士牙狼〈GARO〉
2007	ニンテンドーDS	ドラえもん のび太の新魔界大冒険DS
2008	Wii	大乱闘スマンシュノブザーズX
	ニンテンドーDS	街ingメーカーDS
	アーケード	jubeat
	ニンテンドーDS	Dr. スランプ アラレちゃん
2009	ニンテンドーDS	DS占い生活
	ニンテンドーDS	ティンカー・ベル
	ニンテンドーDS	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック
2010	ニンテンドーDS	ソニック カラーズ
	Wii	アンパンマンにこここパーティ
2011	プレイステーション3, Xbox 360	ソニック ジェネレーションズ 白の時空
	ニンテンドーDS	ソニック ジェネレーションズ 青の冒険
	プレイステーション・ポータブル	いつか天魔の黒ウサギ Portable

数奇で無頼、 誰とも異なるゲーム作曲人生

「暴れん坊天狗音楽集」（本誌82ページに関連記事を掲載）の隠れた聴きどころである、ゲームボーイ用ソフト『読本夢五書身「天神怪戦2」』（以下、『天神怪戦2』）。その音楽を手がけた高濱氏の経歴は、実に個性的だ。若き日に様式美メタルのキーボーディストとしてメジャーデビューする傍ら、データイースト作品を中心に家庭用ゲームの音楽を数多く手がけ、やがてゲーム音楽界初の本格ハードロックを響かせたKAZe（現カゼ・ネット）のデジタルピンボールで勇名をはせるに至る。それだけの活躍をしているが、「自分がミュージシャンだとは思わない」と言い切るこの不思議な才能は、どこから来て、どこへ行くのだろうか。

——3歳からピアノとエレクトーンを始め、中学在学中にはすでに講師のグレードを取得しておられたそうですね。

高濱 実はそのせいでビートルズがトラウマなんです。楽器の教材として、いっぱい登場してくるんですね。それを上

手に弾けなくて先生にこっぴどく怒られていた記憶がフラッシュバックしてくるから（笑）。

幼少の頃にはどのような音楽を？

高濱 小学校3年生の時の担任が洋楽志向で、その先生が薦めるものを好んで聴いていましたね。ロック系だとクイーンとかアバとか。そこから自分の好きな曲を見つけ出して聴くようになりました。あと映画音楽にも興味を持って、何でも聴いてましたね。

中学校入学前後だとYMOが衝撃的でした。その頃にはカシオペアとかプリズムとかのフュージョンを聴いていて、その完全コピーを目指してました。やっぱり歌のないものを好んで聴いていたんですね。

——そこからどのようにしてロックに？

高濱 アマチュアバンドコンテストで優勝してスカウトされて、家出同然で神戸から東京に出て、某レコード会社の新人発掘部署にエントリしつつ、別のレコード会社からも声がかかるんですが（※1）、やはり所属事務所が必要だという話になって。それで紹介されて入ったのがロッキンミュージシャンばかりのところだった

んですよ。

それまで僕は一切ロックやってなかったし、所属アーティストの曲を聴いても、最初は何が面白いんだかさっぱりだったんですが、先輩ミュージシャンと触れ合ううちに、少しずつ面白さがわかってきて。当時はロックもテクニック志向で、ギターの早弾きに代表される曲芸的なプレイが喜ばれたんですね。でも僕は子ども頃から（もっとテクニカルな）フュージョンとかをやっていたので「これくらいの速度でこんなに盛り上がるなんて楽だなあ」と思ってしまった。それに、フュージョンよりもロックのほうがカッコ付けられるしファンが付くやすいから、人気を実感できるっていうところもあった。楽しくなっちゃったんですね。

テクニカルなロックだと、プログレはどうでしたか？

高濱 先輩からキース・エマーソン（※2）とか聴かせてもらって、のめり込みそうになった時期はありました。難解な音楽を演奏するのはやはり面白かったです。でもはたと気づいたんですよ。「ここを追求すると、万人に面白がってもらえる音楽作りはできなくなる」と。そこでブ

※1 某レコード会社の新人発掘部署にエントリしつつ、別のレコード会社からも声がかかるんですが

※2 キース・エマーソン

レッキーをかけました。

——自分の音楽を一步引いて、客観的な視点から見えていらっしやいますね。

高濱 自分のことを音楽家だと全く思っていないんですよ。今でも神戸のヤンキーだと思ってます。いや（謙遜とかじゃなくて）本心からそうなんです。自分のコンポーザーとかプロデューサーとかいう肩書きは、みんな「なんちゃって」だと思ってます。だから俯瞰（ひかんと）できるのかもしれません（笑）。

——では作曲をやってみようと思った経緯ってというのは……。

高濱 小学校二年生の時に担任の先生の気を惹こうと思って（笑）。縦笛3声で16小節くらいの曲です。そこからは不良まっしぐら。本格的にバンドものを作曲しようと思ったのは高校の時で、アマチュアバンドをやってる友達が、プロを目指してオーディションを受けるためにオリジナル曲が必要だということで頼んできたんですね。僕をメンバーにするっていう条件でそれを受けて、そこからは作曲理論を学んだりするでもなく、すべて自己流で。鍵盤を習っていた頃に身についたものだけで、聴いて気持ちいいかどうかを判断して作ってました。

かを判断して作ってました。

——作曲は譜面に書いて行っていた？

高濱 いえ、鍵盤で弾いてテープに録って、演奏する人に渡してました。譜面を起こすのは必要に迫られたときだけ。曲を作るときは大体、頭の中でほぼアレンジまでできているので、テープや譜面はそれを具現化するときだけに使うんです。

——打ち込み主体のゲーム音楽家で、そういう作り方は結構珍しいと思います。コンピュータは、仕事で使うようになるまで接点がなかったのでしょうか？

高濱 ないです。ただYMOが好きだったので、中学1〜2年くらいの時、親に泣きついてシンセを買ってもらってました。最初はCS15（※3）、その後シグマとかデルタとかジュピターシリーズ（※4）とかいろいろそろえていたので、先輩に睨（にら）まれましたねえ（笑）。

1〜2年間はYMOのカバーバンドをやったりしてシンセ漬けでしたが、基本プレイヤー志向なので「シーケンサーでしか演奏できない音楽は音楽じゃない」なんていうポリシーを当時は持っていて、自動演奏にはずっと興味がありませんでした。

MIDIやコンピュータは、東京に来て、レコード会社の飼（か）い殺（ころ）して食（た）うに困る状況になって、データーイーストの門をたたいてからなんです。

高濱 「ゲーム音楽の仕事をやってみたら——って先輩ミュージシャンにアドバイスを貰ったんですよ。それで求人誌で見つけたデーターイーストのアルバイト募集に応募して。コンシューマのサウンドは2人しか採らなかつたんですけど、音楽の学校出てスーツ着た人たちばかりたくさんいた中で、僕を強く推してくださいましたのが酒井省吾（さかゐしやうご）さん（※5）だったんです。後でわかった話なんですけど、僕の何かを見抜いてくださって、会社全体が反対する中、グリ押ししてくださったそう。ありがたかったですね。

ただその頃は、アーティストとしてデビュー（※6）した直後でもあつて、全国ツアーで泊まる先々で仕事こなしてました。ホテルに酒井さんからファックスで仕様書が来てるんですよ。ライブ終わったらホテルで曲を作って、次の朝に宅配便でそれを送って、次のホテルに行ったらまた仕様書が来ている……の繰り返しでしたね。会社のほうでは一そんなヤ

ツに仕事発注するな」っていう指示だったそうなんです。酒井さんだけじゃなくて、企画のほうでも僕の曲を気に入って、どうしても高濱に書かせたい」っていう方が何人かいらっしやったらいいんですよ。それで酒井さんが折衷案として、そういう形で曲を納品する許可をしてくださったんですね。データはMIDIで渡さなければいけないので、その時にQX3（※7）を買いました。これとMIDIシンセをホテルの部屋に持ち込んで、小さい液晶にデータと打ち込んで、フロップーに保存して会社を送るんです。打ち込むのは相当早かったですよ。ヤマハの人とかに「その速度は世界でも一人いるかいなかです」って言われてました。

——しばらくはデータリストに付きつきりですらやっておられたということですが、作曲はやはりほかの方々（当時所属していたクリエイター）に比べて早かったのでしょうか？

高濱 実は、僕はかなりわがまま勤務形態だったんですよ（笑）。酒井さんにはその辺の調整でもご迷惑おかけしました。「俺社員じゃねえし」っていう気持ちがあるがどこかにあって、苦手な朝礼とか定例会が終

わったお昼頃に寝ぼけて出勤したり。しかも定時までには仕事に飽きちゃう。3時くらいには帰りたくなってるんですよ。でも結果を残さないといけないので、4時間くらい集中して5、6曲一気に作って帰るんです。

聞いたこともないレベルの速さです！

高濱 今みたいにパート数が多いわけはないですからね。それに頭の中で曲を練る時間って、とても無駄だと思ってるんです。「どんな曲を作ろうか」っていうのは夜寝ながら考えられることで、それを勤務時間中にやるのは、給料泥棒じゃないのかと。会社で実務としてやるべきなのは、曲を具現化するところだろうと思っっています。

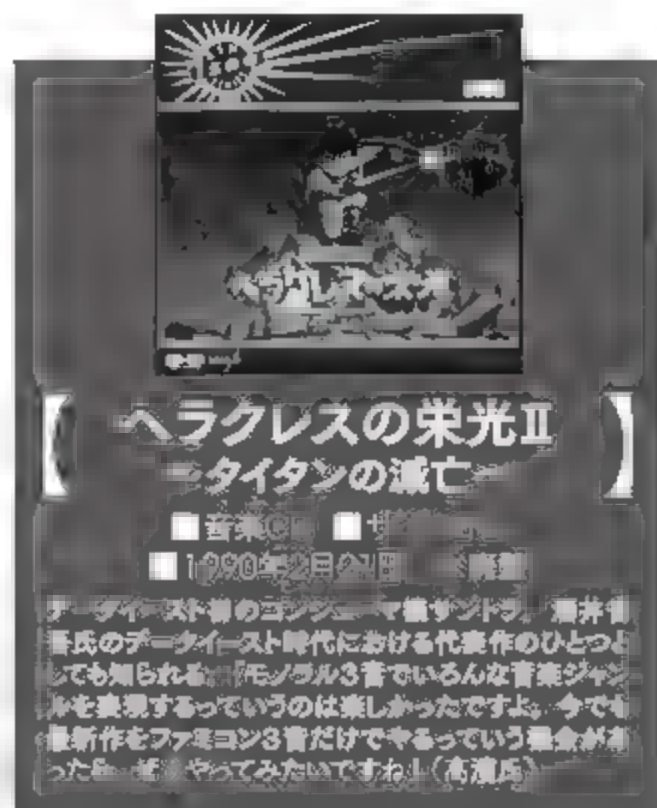
——ファミコン当時は容量も少なく、そんなに長い曲も作れませんか。

高濱 ええ。サブルーチンを駆使して、どれだけコンパクトなデータを作るかが大事でした。サブルーチンの中にさらにサブルーチンを組んで……というふうにやれば、すごく小さなデータでも難解だった複雑だったパターン化しない曲が作れるんですよ。そこを追究するのは

楽しかったですね。

会社ではMIDIデータだけでなく、サウンドプログラムも書かなければいけなかったんです。コンピュータには触ったこともなかったけど、やらないと食べられないという強迫観念で、プログラミングもある程度覚えちゃったね。

当時社内では、MSXのMIDIを使って曲を作るようになってたんですが、そこからデータ変換するのも時間の無駄だと思ふようになって、後半は開発機に直接コマンドを打って曲を書きました。その当時コンシューマのサウンドは5、6人いましたけど、そんなことしてるのは僕だけでしたね。



アーケードのサウンドスタッフとは接点がなかったのでしょうか？

高濱 アーケードの人たちとは別のビルにいたので、普段は会うこともなかったんです。僕は作曲専門だったため、アーケードからのサウンド移植は、どうやっていたのかわかりません。

移植の場合は追加曲だけをやったと。

高濱 そもそも僕は何のゲームのどんなシーンの曲なのかわからずに、「こういう曲書いて」って言われたものを、そのまま書いてました。ゲームに合っているかどうか確認するようになったのは、ムービーと合わせることが増えてきたCD-ROMの時代になってからです。

——当初はやはり「食うため」であって、ゲームに興味を持たずに作っておられたんですね。でもそれだと、効果音の作成は大変じゃなかったですか？

高濱 そうですね。デュータイスト時代はプランナーに注文付けてもらいながらやってました。その後は手元に何も資料がない状態で作ることが大半だったんですが、セオリーみたいなものがわからず作っていたのが逆に、今までにない感じの音として受け取ってもらえたことも多々ありましたね。

デュータイスト以降、幅広いメーカーにサウンドをご提供しておられますね。
高濱 「あのゲームの曲を作った人が友達

にいるよ」みたいな話が人づてに広まって、他社からもお話が来るようになったんですね。その担当者さんが別メーカーに移ってからまた発注してくださって……みたいな感じですよ。サウンドドラマイバの仕様を考えたり監修したりといったことも、結構ありました。

そういった流れの中で、中瀬憲雄さん（※8）にも自然につながっていった。中瀬さんとの共同作品『スコルピウス』は、お二人の楽曲に不思議と統一感があります。

高濱 中瀬さんからの監修があったからだと思いますね。音色はもうちょっとこういうふうにしてとか。曲のチェックも中瀬さんがやっていて、僕はクライアントさんが見えていない状態でやってました。

で、その中瀬さんの紹介で、KIDやライブプランニング（現カゼ・ネット）のお仕事をやるようになります。

——ライブプランニング時代初期の『天神怪戦2』がこのたびCD化されたわけですが、その際「プレイ中とサウンドモールドで演奏される音楽データが微妙に異なる」という事実が発覚しまして（前者



が基本ステレオ、後者が基本モノラル)。

高濱 それは知りませんでした。サウンドモードは実際のゲーム中に比べて負荷が少ないので、仕様を変えて手を加えた別バージョンにするということは、これに限らず多々あったんです。でもサウンドモードのほうが低負荷なモノラルっていうのは逆ですね。サウンドドライバの人が取り違えちゃったのかな。

——KID製品では塩田信之さん(※9)との共同作品もあります。

高濱 塩田君はKID社内のサウンド担当でしたけど、僕は基本的に企画から発注を受けて曲を書いていました。直接会うことはそれほどなかったんですよ。

——1991年のソロメジャーデビュー後も、精力的にゲーム音楽制作を続けておられたのはなぜでしょうか？

高濱 メジャーでやっていく音楽スタイルって、アーティストカラーを守らなければいけないので、やはり固定化するんですよね。でも、僕は音楽全般が好きだったんで、それだけだとフラストレーションがたまります。ゲーム音楽の仕事はいろんなジャンルが作れる非常に楽しい仕事で、いろいろな可能性にトライで

きる。アーティストのほうは個性の一点を押していく。一方で学んだことをもう一方の音楽にフィードバックできるので、どちらも欠かせないものと感じ始めたんですね。

——同年、翌年にかけてはすごいお仕事量ですね。年間10本以上ありますが……。

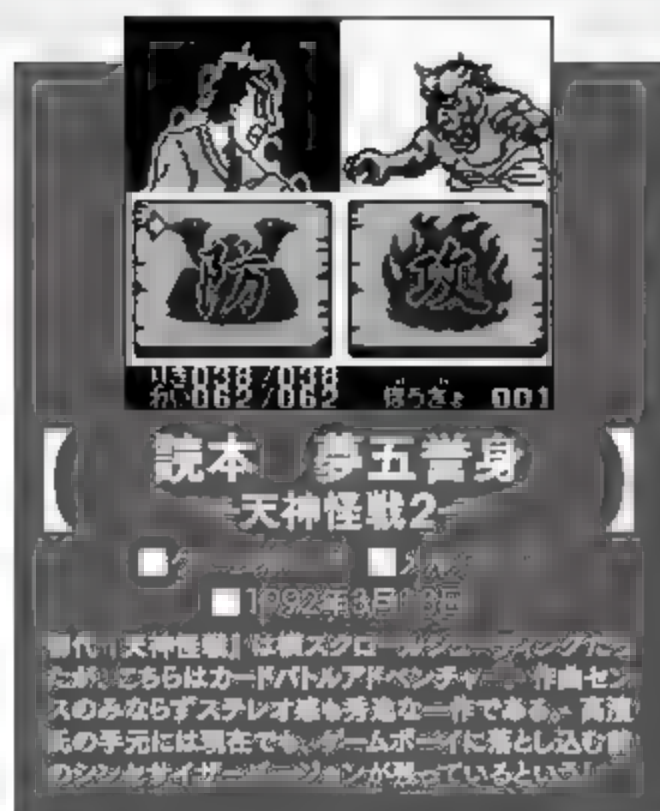
高濱 ありがたいことですが、多い時は合計約320曲を2ヵ月で納めなければならぬ状況もありました。その3〜4倍の効果音と、サウンドプログラムも込みです。その時はさすがに、自分の作る曲はマンネリになったかなって思いました。10〜20曲作ってるときはまあ意気揚々なんです。で、50曲目くらいからだんだんスローダウンしてきて、100曲目に到達した頃にはもう完全にスランプに陥るんですよ。それを乗り越えようと、今度はびっくりするくらいスラスタと曲が書けるようになるんですね。1日10〜20曲くらい当たり前のように作れるようになって「俺、ひょっとしたら天才の域に達したのかもしれないな」っていう軽いトリップ状態に突入して。で、ふと気がついたんですよ。最初の10〜20曲くらいが記憶に残っていて、それを無意識

に焼き直してしまっていることに(笑)。それで作った曲を最初から聴き直して、かぶらないように再スタートして。これをなんとかやり遂げたときに、スランプやマンネリを抜け出す方法を習得したような気がします(笑)。

他人の曲をあまり聴かないので、新しい情報が自分の中に入ってこない分、マンネリに陥りやすいはずなんです。そういうときは、そもそも自分が音楽家だと思ってるので、「どうせ俺みたいなもんは頑張ってる勉強したところで大した曲書けない」というあきらめから入ると、のびのび筆が進むことがありますね(笑)。

どんな修羅場であっても、僕みたいな偽者ミュージシャンに音楽を依頼してくださる方には全力で当たろうって常に心がけていますけど、基本的に自分に自信がないんですよ。

たとえば『大乱闘スマッシュブラザーズX』(※10)の時、酒井さんが僕の起用を推してくださったそうなんです。まだアレنجャー陣へのオフアワーが始まったばかりの頃だったので「好きな(任天堂のゲームの)曲をやってもらっていいですよ」という条件だったんですけど、僕



は「申し訳ないんですけど、お断りするつもりで来ました。恐れ多くてやれません」と。そうしたら酒井さんに「いいチャンスなんだからやりなさい！ 曲はこっちで決めるから」って怒られまして。桜井政博さん（※11）は音楽に厳しい人だって聞かされてたので、俺なんか絶対無理だな」って思ってたんですけど、初期に手がけた数曲は奇跡的にノーリテイクで承認いただけました。

——ところで『天神怪戦2』ばかり『ビルバク』ばかり、高濱さんは僂くしつとりした曲がとてもお上手ですよ。

高濱 確かに得意ですね。あれは僕の性格とか、人間としての闇の部分が出ている



んだと思います。だから僂い、暗い、切ない系の曲を書くって評価高いです（笑）。明るい曲書けないっていう思いが自分の中にあるので、そういう曲は魂が入るんだと思います。

『天神怪戦2』は自分でも好きな曲が多いゲームのひとつですね。あれもやはりQX3の時代だと思います。

『ビルバク』は各方面で絶賛していただけているのでありがたいですね。当時はテレビの深夜番組の取材まで来て、音楽制作について語ったりしたんですよ。あれは「譜面で書けない曲を作ろう」って思ってたタイトルだったんです。「音楽もビルのように、崩れてしまえば僂い

ものだ」ということを表現しようと考えたときに、譜面が揺るぎないものだとするならば、そこに書き起こせないものは解釈が人によってまちまちだから、無形物に近い僂さがあるのかなと。

スーパーファミコンの僂い系も、ほかの誰にも似ていない音色で印象的です。音色も自分でやっておられたのですか？

高濱 はい。サウンドライブラリなんてものが存在することを知らなかったもので、毎回全部自分で一からサンプリングしてました。だから全く同じものは二度と作れないという（笑）。その後プレイステーションやサターンでも結構なタイトル数をやらせていただきましたけれども、ライブラリ音色は使ったことないです（笑）。だいぶたって存在を知ってから、使わずにやるのが当たり前になっちゃいました。

当時はみなさんが使っているような音がうらやましかったですね。「ファイナルファンタジーIV」聴いて、何でこういうストリングスの音作れないんだろうってずっと悩んで、相当苦労しましたもん。当時、あの作品のスーパーファミコン版が開発され始める頃、初めて植松伸夫（うえまつ のぶお）が

んにもお会いする機会があり、お仕事を
ご一緒したかったのですが、社員所属が
条件だったため、叶いませんでした。後
に製品になった素晴らしい楽曲を聴いて、
植松さんとご一緒するにはまだまだ修行
が足りないな」って落ち込んだ記憶があ
ります（笑）。

——『ラストグラディエーターズ』『ネク
ロノミコン』はゲーム音楽初の本格ハー
ドロックに度肝を抜かれました。

高濱 やっとアーティストとしての土俵
（『生演奏』）にゲーム音楽が来たというこ
ろはありますね。

——『ラストグラディエーターズ』では
柴田直人さん（※12）も起用しておられ
ますね。コナミのアレンジ盤「ドラキュ
ラ・バトル」や「スナッチャー・バトル」
への参加が縁でしょうか？

高濱 そうですね。ANTHEMの所属す
るキングレコードが、柴田直人プロデュ
ースの企画をいろいろ立ててたんです。
柴田さんが全曲アレンジをやるんだけど、
シンセアレンジや打ち込みデータの作成
をするスタッフがなくて、そのサポート
を依頼されました。この2枚でやったこ
とが今頃になって響いてまして「当時よ

く聴いてました」ってさまざまな方から
言われるんですよ。

——その後、仕事量がオーバーワークな
ほどに増え、ご自身の会社を立ち上げら
れます。サウンドがメインの会社ですが、
異色のお仕事として目を惹くのが「ドリ
ームライブラリ」（※13）用PCエンジン
エミュレータの開発です。バーチャルコ
ンソールのようなゲーム復刻配信の先駆
的事業といえますか。

高濱 ゲームの開発機材って非常に高価
なので、メーカーから貸していただける
のは普通1〜2台だけなんです。大勢
のスタッフで開発すると、どうしたって
機材の取り合いになる。それならパソコ
ン上に音源を再現できれば、開発機材が
なくてもある程度のところまではできる
ぞと思います。わけです。

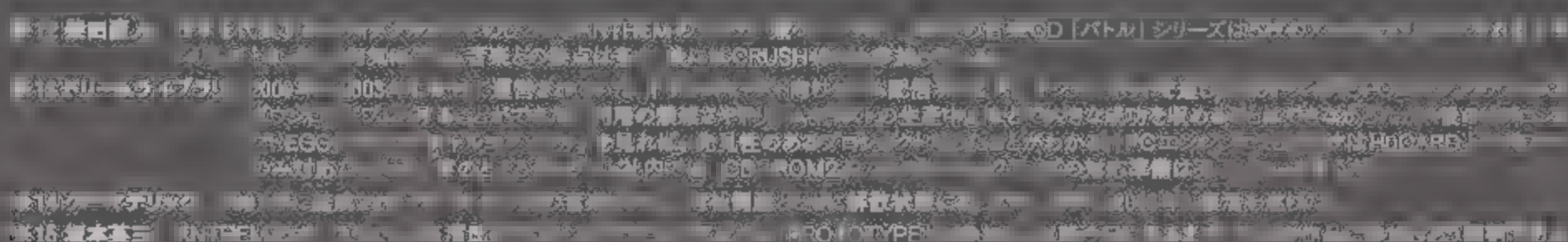
それで最初、自分たちのために、
任天堂さんやセガさんのゲーム機のエミ
ュレータを作りました。本当はその前に
ハードでエミュレータを作ってたんです
けど、何台も作るとコストも手間もかか
って大変なので、ソフトでできないかな
とやってみたら、当時うちにいた技術者
が優秀だったので、できてしまった。

あくまで内密にしていたんですが、話
がだんだん広まっていつちやつて、「Emu
Rom」が立ち上がった時に、セガさんのほ
うから商品化したいというオファーが来
たんです。「公にエミュレータを開発す
る方向に転換できるのかな」というもく
ろみもあってOKしたんですが、メガド
ライブはセガさんが担当するということ
で、僕はPCエンジンのエミュレータ
を作るようになりました。当時、既存の
PCエンジンエミュレータは完成度がい
まいちでした。じゃあ世界に誇れるもの
を堂々と作って、しかもそれが遊び半分
でやってるサウンド会社の仕事だってい
うことになれば、世の中に一石投じられ
るんじゃないかっていうノリで。

今では専用機材でなくても実際のゲー
ムに近い音が出せるようになってきたの
で、エミュレータ開発はしなくなりまし
たね。

——作曲の話に戻りますが、今日までに
約1万曲と、ものすごい量の作品を手が
けておられます。作曲にあたって気をつ
けておられることは？

高濱 予算や時間を絶対言い訳にするな
っていうのは、僕自身だけでなく社員た



ちにも、社訓のように徹底しています。どこかに逃げ道がある状態で「良くない」って言われると、おそらく本人にも悔いがあるので。クライアントさんや縁のある制作会社さんは、これを「ターゲット魂」と呼んでいるそうです（笑）。

——昨今はゲーム音楽制作会社のバンドが増えていきます。社員のみなさんでそういうアプローチはしないのでしょうか？
高濱 うちでプロデュースしているアーティストのライブでは、必ずバックサポートでスタッフが演奏してますが、僕も含めて皆、裏方意識が強いんですよ。

ちなみにデータースト時代にはゲームマデリック（※14）参加の話も頂きましたが、片方でメジャーデビューしているアーティストでもあるという二足の草鞋でしたので、できませんでした。

『ラストグラディエーターズ』などはライブでやると盛り上がりそうですよ。
高濱 やってみたいですね。あれゲーム中ではカル・スワンっていうダグのバンドのボーカルが声をやっていますが、坂本英三（※15）が歌った秘蔵のバージョンもあるんです。それをバンドでやるうってという話は確かにあったんですけど、

ど、いろいろあって立ち消えに。でも今聴くとクオリティが低すぎて恥ずかしいですよ。アレンジし直さないと無理ですね（笑）。

ピンボールはその後も数作やりましたが『アキラサイコボール』は本当に大変でした。「アキラ」の音楽制作は芸能山城組以外はありません作品でもあったのですが、当時のバンドイのプロデューサーさんが僕のデモ音源を原作者の大友克洋さんにお聴かせしたところ、気に入ってくださって、正式に全曲作っていいという許諾を頂いたので、力が入りました。

——手がけられたゲーム音楽で、特に気に入っておられるのは？

高濱 これまで話に出た以外では、デビュー作の『ヘラクレスの栄光II』ですね。やはり最初だから思い出深いんです。バトルやマップなど何曲かやってるんですけど、僕の代表曲と言ってもらえる曲がいくつあって、今でもそれを取り上げてくださる人がいらっしやるのは、ある種、他人事のように思えます（笑）。——ありがとうございます！

高濱氏プロデュースの最新CD！

「ターゲット・エンタテインメント」 <http://www.target-ent.com/>



鬼魔威羅
Eizo Sakamoto X 湯毛 X 高濱祐輔

■CD1枚 ■TARGET ENTERTAINMENT
■2013年9月4日 発売中 ■2500円(税込)

ニコニコ動画の「歌ってみた」タグ動画で人気の超熱血シンガー「湯毛」と、メタル界の超重鎮ボーカリスト「坂本英三」の奇跡のコラボレーションが実現!!



MIRROR
近藤佳奈子

■CD1枚 ■TARGET ENTERTAINMENT
■2013年8月21日 発売中 ■2500円(税込)

2D対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE』ヒロイン ノエル・ヴァーミオン役や『ぷよぷよ!!』ルル役でお馴染みの声優、近藤佳奈子のレーベル移籍後初のNEWアルバム!!

プロジェクトEGGでレトロゲームを遊ぼう!



<http://www.amusement-center.com/project/egg/>

あのマイクロネットがプロジェクトEGGに参入! メガドライバーの間に伝説となった横スクロールシューティング『カース』他を配信中です。さらに、知る人ぞ知るシューティングアクションの逸品が配信開始!



【 アークス オデッセイ 】

- 対応OS Windows
- メーカー サンソフト
- 配信 2013年7月30日
- 価格 725円(税込)
- (ゲーム発売 ウルフチーム 1991年6月)

ウルフチーム初期の看板RPG「アークス」シリーズ。本作はその世界観を踏襲した外伝的作品で、クォータービューのシューティングアクションとなっている。もちろんRPG要素もあり、4種類のプレイヤーキャラクターを自分好みに成長させていく過程や、二人同時プレイでの役割分担を考えるとさらに奥深い作品。

EGG MUSICでゲームサウンドを聴こう!



<http://www.amusement-center.com/project/emusic/>

EGG MUSIC スタッフのオススメ! 8500曲を超えるEGG MUSICのラインナップには、良質なゲームサウンドもたくさんあります。しかもその大半は、ほかでは購入できない貴重なもの……。どうぞお見逃しなく!



アークス オデッセイ X68000 オリジナル・サウンドトラック

- ファイル形式 MP3
- メーカー 日本テレネット、ウルフチーム
- 配信 2008年5月9日
- 価格 アルバム全64曲 1575円(税込)
- (ゲーム発売 ウルフチーム 1991年6月)

内蔵FM音源(OPM)版とMIDI音源(MT-32)版の2バージョンを完全網羅して、サントラも好評配信中! 作曲は『アークスII』『あゝくしゅ』も手がけた、あの桜庭統(さくらば もとい)氏。プログレッシブ・ロックをベースにしたアンニュイなファンタジー・サウンドは、隠れた意欲作といつていい仕上がり。オノエンタルなフレーズや、実験的なスタイルなどを盛り込んだ、じっくり聴きたい一作です。

EGG MUSIC 音楽ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」で検索すればすぐに見つかるはずだ。そして「EGG MUSIC」を運営するアミューズメントセンターに会員登録する。「EGG MUSIC」を利用するだけなら登録料や年会費は一切無料だ。

2◎検索・試聴

タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能。1曲ずつでも購入できるが、サントラ全曲を丸ごと買うと必ず割安になるのでお得。ログインして欲しい商品をカートに入れよう。

3◎決済

商品を決めてカートの中身を確認したら決済画面へ。大まかな支払い方法としては二つ。クレジットカードを使うか、ウェブマネーなどを使って課金するか。支払い方法を選択し、手続きが完了したら、購入完了だ。

4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部から「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の【購入履歴】をクリックすると、購入した曲が一覧になって表示される。ここでダウンロードをする。PCを買い換えたときや、音楽データを消してしまったときでも「マイページ」にログインさえすれば、MP3形式の楽曲であれば何度でもダウンロードできるので、安心だ。



シューティングは9月が一番売れるという。夏休みに全力でゲーセン三昧し、9月になってもシューター気分が抜けず、家庭用シューティング購入に走るのだそうだ……てな妄想をしつつ今号は2013年夏の新譜を紹介!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

(※記事中の日付は 般発売日または先行発売日です)



セガ SG-1000 30th アニバーサリーコレクション

■CD4枚組 ■ウェブマスター
■2013年7月31日 ■5250円(税込)

1983年にリリースされたセガ初の家庭用ハード、SG-1000の発売30周年を記念して企画されたサントラ。SG 1000が鳴らすチープで太いPSG音源で紡がれたメロディは、当時の子供心に強烈に突き刺さっていたんだなと再確認。サントラを聴きながらセガハードが大好きだったあの友達を思い出したり、セガ友達が少なかった当時の自分を思い出しつつ、生涯の愛聴盤にしてほしい。

【収録内容】

- ・コンゴボンゴ (SG-1000版)
- ・スタージャッカー (SG-1000版)
- ・セガ 野球ゲーム (SG-1000版)
- ・シンドバッドミステリー (SG-1000版)
- ・チャンピオンボクシング (SG-1000版)
- ・フリッキー (SG-1000版)
- ・ガールズガーデン (SG-1000版)
- ・サクソン (SG-1000版)
- ・ドラゴン・ワン (SG-1000版)
- ・ズーム909 (SG-1000版)
- ・どきどきペンギンランド (SG-1000版)
- ・ハンクオン (セガ マークIII版)
- ・ゴーストハウス (セガ・マークIII版)
- ・BLACK BELT (セガ・マークIII版)
- ・アクションファイター (セガ マークIII版)
- ・アレックスキッドのミラクルワールド (セガ・マークIII版)
- ・阿修羅 (セガ・マークIII版)
- ・SPACE HARRIER MAIN THEME (SECRET)
- ・スペースハリアー (セガ・マークIII版)
- ・ウツティポップ 新人類のブロックくずし (セガ・マークIII版)
- ・グレートバレーボール (セガ・マークIII版)
- ・アウトラン PSG Ver. (セガ・マークIII版)
- ・アウトラン FM Ver. (セガ・マークIII版)
- ・SPACE HARRIER MAIN THEME (MASTER SYSTEM Ver.)
- ・ナスカ 88 PSG Ver. (セガ・マークIII版)
- ・ナスカ 88 FM Ver. (セガ・マークIII版)
- ・SDI PSG Ver. (セガ・マークIII版)
- ・SDI FM Ver. (セガ・マークIII版)
- ・アフターバーナー PSG Ver. (セガ・マークIII版)
- ・アフターバーナー FM Ver. (セガ・マークIII版)
- ・ファンタジースター PSG Ver. (セガ・マークIII版)
- ・ファンタジースター FM Ver. (セガ・マークIII版)
- ・高西圭 ソノシートアレンジバージョン



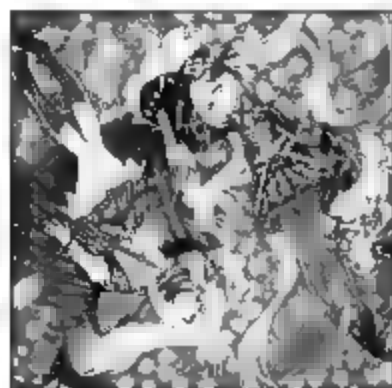
カプコン30周年 ミュージックベスト オリジナル&アレンジ

■CD2枚組
■カプコンセルビュート
■2013年9月25日
■3150円(税込)

カプコン設立30周年記念盤はオリジナルとアレンジの2枚組。注目はアレンジ盤で、若い世代に人気のアレンジャーやアーティストを起用することで、往年のゲームミュージックファンと若い世代との架け橋を築いている。

【収録内容】

- オリジナル音源から代表曲群を全45曲収録
- ・バルガス/魔界村/ロックマン/ストリートファイターII/ロックマンX/逆転裁判/モンスターハンター/戦国BASARA/大神/ドラゴンズドグマ
- アレンジバージョン
- ・『バルガス』DJ KN
 - ・『魔界村』ARM (IOSYS)
 - ・『ロックマン』てつ×ねこ
 - ・『ストリートファイターII』REDALICE
 - ・『ロックマンX』テッドボールP
 - ・『逆転裁判』OSTER project
 - ・『モンスターハンター』sasakure UK
 - ・『戦国BASARA』SOUND HOLIC
 - ・『大神』サカモト教授
 - ・『ドラゴンズドグマ』SWING HOLIC



**セブンスドラゴン
2020-II
オリジナル・サウンドトラック**

■CD 2枚
■5pb.
■2013年7月24日
■2625円(税込)

シリーズ最新作で追加された新曲のみ収録したサントラ。作曲は古代祐三氏。前作の雰囲気を引き継ぎ、ダークでミステリアスな近未来感を演出する音の狭間をさまよいながらも、デジタルな古代節に深く酔える。混沌さが気持ちいい1枚だ。

【収録内容】

- ・『セブンスドラゴン 2020-II』追加オリジナル曲
- ・ゲーム未使用曲
- ・sasakure UK氏による主題歌「HeavenZ-ArmZ」Climax Ver.



**ファンタースターシリーズ
25周年記念コンサート
シンパシー2013
ライブメモリアルアルバム**

■CD 2枚 + DVD 1枚
■ウェブマスター
■2013年9月25日
■3990円(税込)

シリーズ25周年を記念して2013年3月30日に日比谷公会堂で開催されたコンサートを収録したライブ盤。初期シリーズから最新作『ファンタースターオンライン2』までメモリアルな選曲はファン感涙の1枚。DVDには中裕司氏のMCも。

【収録内容】

- ・コンサートライブ音源

【DVD収録内容】

- ・ステージ上で流れた一部ゲーム映像
- ・中裕司氏によるMC Time



**ゲームセンターCX
10thアニバーサリー
サウンドトラック**

■CD 1枚
■ガスコイン・カンパニー / ハビネット
■2013年7月24日
■2940円(税込)

人気番組「ゲームセンターCX」の放送10周年記念のサントラがリリース。番組で使用された楽曲や、番組内で誕生したオリジナルソングなど、ボーカル曲を中心に収録。番組スタッフの無邪気な遊び心を感じつつ、10年間の思い出に浸りたい。

【収録内容】

- ・番組オリジナル楽曲
- ・番組に馴染みのある楽曲
- ・『ロックマン2』より「Dr. Wily Stage 1」
- ・『カイの冒険』～生放送SP Ver～



**Heading For
Tomorrow
/ Zwei(ツヴァイ)**

■CD 1枚 + DVD 1枚
■5pb.
■2013年7月24日
■1470円(税込)

女性2人組の音楽ユニットZweiのニューシングルはXbox 360版『怒首領蜂 最大往生』のエンディングテーマ曲。退廃した世界でやりきれない感情の行方をさらけ出す激情感あふれるボーカルに、魂が揺さぶられること必須。

【収録内容】

- ・『怒首領蜂 最大往生』(Xbox 360版)エンディングテーマ「Heading For Tomorrow」
- ・『ファントムブレイカー エクストラ』エンディングテーマ「Infinite wish」

【DVD収録内容】

- ・Zweiワンマンライブ「Re:Set」@代官山ユニットダイジェスト映像



**SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995 -New Century
Arrange Album-**

■CD 1枚
■キングレコード
■2013年7月24日
■2800円(税込)

元 S.S.T.BANDのメンバーを中心に結成された^{ブライノ}Blind Spot初の音源がリリース。新録アレンジ4曲で聴ける卓越した演奏力から漂う王者の風格はさすがのひと言。2013年のS.S.T.BANDの音が間違いなくこのアルバムの中にある。

【収録内容】

- ・オリジナル音源
- ・アレンジ4曲
- ・マイナスイオン・バージョン4曲



**ニンテンドー3DSソフト
新・世界樹の迷宮
ミレニアムの少女
オリジナル・サウンドトラック**

■CD 2枚
■5pb.
■2013年7月24日
■3360円(税込)

FM音源で奏でられていた1作目の楽曲を生楽器アレンジでリメイクした『ミレニアムの少女』のサントラがついに登場。1作目の純粋なアレンジ盤としても楽しめるし、聴きながら6年前を思い出して感慨にふけるのも悪くない。

【収録内容】

- ・生音バージョン
- ・FMアレンジバージョン

上村建也の 好きにせんかい!

最近バンドやって調子こいて
る元東亜プラン上村の無責任
発言コラム。今回はいつもに
も増して独断と偏見の嵐だ。
「シューティングのBGMは
“こう作ればウケる!”」

上村建也
Tatsuya Lemura

Profile ●東亜プラン在籍時、『タイ
ガ へし』『飛翔鯨』『究極TIGER』
『ヘルファイアー』『ゼロウイング』
『アウトソ ン』『ドギ ン!!』の
開発と作曲を担当。攻める爽快感
を重視した「がむしゃら」に遊べ
るゲ ムの作風と曲調がプレイヤ
から熱い支持を集める



これが上村節の基本だ! ゲームや
アニメのファンは「クサイものがお好き!」

「こう作ればウケる!」なんてことが本当に
言えるなら、私は今頃大金持ちのはず。

すんません。つい大見得を切ってしまった。
今回は私がゲーム音楽を作る際の持論をお話
しようと思うが、「ウケる」方向性としては
あながち外れてはいないと自負している。

まず大前提にあるのが「ゲームやアニメの
ファンは「クサイものが好き」ということ。

ここで言う「クサイもの」というのは、あ
まりにも純粹で、言葉にするのが恥ずかしい
ようなものということで「おまえ、そんなクサイ
ことよく真顔で言えるよな」というクサさだ。
「少年ジャンプ」の編集方針にある「友情」「努
力」「勝利」に通じるものだ。

人は、特に男は、口では何と断言していよう
が、今の冷めた風潮の中にあっても、こうし
たわかりやすく「熱い」ものには知らず知ら
ずのうちに心を動かされるものだと思う。特
にゲ ムやアニメのファンにその傾向が強い
と私は常々感じている。同誌が創刊から40年
以上も貫き通し、その結果として、大人も、

女性も読む、最強の少年漫画雑誌の地位を保
持し続けていることが何よりの証だと思う。

つまりいきなり結論だが、ゲーム音楽は、
クサイ曲を作ればウケるのだ。ゲームの基本
は「勝負事」だから、なおさら「熱い」もの
との相性が良い。

重要なのは音楽において、何をもって「ク
サイ」と言わしめるのか、だ。私の考えでは、
日本人にとってクサイ音楽の原点は、ざぱり
「演歌」だと考える。そして演歌において重要
なキーワードは「哀愁」と「ぶし」。これが
あればほかはいらない。

「勝負事」のBGMは、高揚感や緊張感の演
出からロック系の音楽との相性が良いが、一
言でロックと言っても方向性は非常に多岐に
渡る。とりあえず乱暴に言って「終始ドム
が明確なリズムを刻む基本8ビートのアップ
テンポ気味の曲」を定義すると、ゲームや
アニソンの大半はロックだ。

ところでロック、とりわけヘビメタの中で、
昔から「哀愁」「ぶし」にこだわっているジ
ヤナルがある。メロディック・スピード・メ



日本のメタノールはなぜか超ハイスピードの疾走曲が大好きで、一般的にクサメタルにはこの類の曲が多いが、スピードよりもキャッチーな哀愁メロを重視する私が「こういうクサさがウケる」と感じるメタル曲を挙げてみたので、百聞は一聴にしかず?→
<http://uemura.boy.jp/kusa/>

タルやネオクラシカル・メタルやシンフォニック・メタルなど似て非なるものがいろいろある。ドイツや北欧のヨーロッパ系バンドが多いが、実はこのジャンル、日本が最大のマーケットなのである。中には日本でしか売れてないバンドもあるくらい日本人は「哀愁」と「こぶし」が好きだ。そしてそのキーワードに究極マッチするものを、一部では「クサメタル」と呼ぶ。クサイメタルというわけだ。「ニコニコ大百科」によると「あまりにも大げさな構成だったり、強烈に哀愁を誘うメロディを乗せたりするバンド」という定義だそう。下卑するようなその呼称は、ファン自ら自虐的に好んで称したもので、「腐女子」と似たような、サブカルチャとしての誇らしさすら感じられる。

世界的に有名なヘビメタバンド・メガデスのギタリストで、日本に移住してしまうほど親日家のマーティ・フリードマンは「自身のギタースタイルは演歌に大きく影響を受けている」と公言しているし、実際に八代亜紀と共演したのを見た人もいそう。彼はあるインタビューで「僕は八代亜紀さんとか美空ひばりさんとかのメロディとビブラート、こぶしを分析して、ギターでコピーしたんですよ。だから僕の楽器は普通のギターよりも歌えるような楽器になったんです」と語っている。「歌えるような楽器」っていい表現だ。

演歌から歌謡曲、ニューミュージック、J-POPと時代の中で流行歌の呼び名は変わっているが、いつの時代でも、ヒットした曲のサビにはたいいてどこかで聴いたような、安心感のある、わかりやすいメロディが含まれている。ラップであっても、日本製のもはそういったメロをサビに入れた曲がヒットしている。ジエロの「海雪」がヒットしたのも、それまで演歌なんか聴いたことなかった人たちが、きっかけは物珍しさからでも、聴いてみたら「自然と心に響いた」ということだと思う。

そういった日本人のDNAに刻み込まれている、安心感のあるわかりやすいメロディの要素として最も重要なキーワードが「哀愁」だと私は思っている。それはあまりにも純粋に心に響くから、敢えて讃えるのも気恥ずかしく、今となつては「クサイ」音楽に分類されてしまいがちだが、もともと素直な感動を隠さないゲームやアニメのファンたちは、クサイものが好きな自分を誇らしくも愛している。

私はシューティングしか作ったことがないので「ゲーム音楽とは」などと大風呂敷を広げることは差し控えるが、ぶっちゃけ、シューティングのBGMは「クサイメロを作ればウケる」と断言しよう。そして「クサイメロ」をちゃんと理解するために、演歌や昭和歌謡曲をしつかり研究することをお薦めする。



★新結成したバンド【U-Brand】のデビュー LIVE 記念限定Tシャツを計10名にプレゼント。詳細は、読者プレゼントページにて!

かつて隆盛を誇り、ビデオゲーム産業の礎を築いたと言っても過言ではないシューティングゲーム、しかしながら、現在はシューティングゲームは残念ながら、ゲームセンターの中心的ジャンルとは言えない状況にあります。どうすれば再びシューティングゲームが活況を取り戻せるだろうか？ その可能性を、さまざまな角度から考えてみましょう。

ゲームの歴史から未来を考える シューティング 考現学

Text=市川幹人(マインドウェア)

Profile

1971年東京生まれ。1987年(高校2年生時)にM.N.M Software創立。1991年(20歳時)にM.N.M Softwareを法人化。1995年に社名をマインドウェアに変更。以降50本以上のゲームソフトのプロデュース、ディレクション、ゲームデザイン、プログラムを担当。シューティングゲームとしては日本初の視点切り替え機能を実装した『スターウォーズ アタックオンザデススター』(X68000)、『スタートレック』(X68000)、『スラッシュフィートMD』(メガドライブ)を手がけた。近年では『カタチのゲーム まるぼうしかく』(Wiiウェア/任天堂)、『燃やすパズル フレイムテイル』(DSiウェア/任天堂)の監督、ゲームデザイン、プログラムを担当。最新作『Super Chain Crusher Horizon』(Windows)がPLAYISM、DESLRA、GREEN MAN GAMINGから配信中。

第6回 ゲームセンターの最大のメリット

前回(前号では本コーナーは休載させていたため、第6号をさします)の最後に、「ゲームセンターでの運営の工夫、特にシューティングゲームは歴史が長いこと、名作が非常に多いからこそ全盛期があったことのメリットを生かした運営面のことについて記そ

うと思います」という記述をしましたが、今回はまさにこのメリットを生かした運営について記そうと思います。

ゲーム内容以外にある ゲームセンターのメリット

シューティングゲームのアーケードにおける隆盛期(稼働店数も、プレイヤー人口も、収益も多かった時期)と呼べるのは90年代前半まで、プリクラやいわゆる音ゲーと呼ばれるジャンルの台頭以前と考えています。

ゲームセンターでのシューティングゲームの衰退は、シューティングゲーム自体の衰退とは別に、ゲームセンター自体の衰退による面もあります。2013年に入り、さらに多くのゲームセンターが閉店に追い込まれてしまいました。このような事態になってしまった原因は「わざわざゲームセンターに足を運ぶ魅力がなくなった(大幅に減ってしまった)」ことに起因します。

「わざわざゲームセンターに足を運ぶ魅力」が減った理由のうち、「家庭用ゲームやスマートフォンが進化により家でも遊べるゲームが増えてゲームセンターの特殊性が失われた」ことは多くの人が語り、本誌の読者の方であれば「知ってるよ、もう何度も聞いた」と言われることでしょう。

一方で、ゲームセンターのメリットを考えると、ひとつは「家でできないゲームが遊べる」ことがあります。これについては今さら言うまでもないのですが、もうひとつの「空間を直接他人と共有している」ということがあります。このメリットを生かしているゲームセンターが少ないことが非常に残念です。

空間共有のメリットを 活用した者が勝者に!

以下に、音楽業界の例を記します。業界体質としてCD売上に依存していた業界ですが、直接空間を共有できるライブによる「祭り

効果」が重要であることはゲームセンターにおいても参考になると思います。

音楽ではB'zやTUBE、大黒摩季らを擁するビーインググループは現在よりはるかにCDが売れていた頃からTVへの露出を控え、ライブに圧倒的に力を入れ、好調な売上を維持しています。

また、フランスの業界ではCDの売上中心のアーティストよりもライブ、パーティーに力を入れているアーティストが圧倒的に稼いでいます。私が営むマインドウェアから2012年秋にリリースした『Super Chain Crusher Horizon』に楽曲提供してくれたスウェーデン人2人組のユニット、Logic Bombもライブに圧倒的に力を入れています。オフィシャルサイトからリンクしているSoundCloudというサイト(<https://soundcloud.com/logicbomb>)にアルバムに収録されている曲のほとんどをアップロードし、試聴ではなく、すべて自由に聞けるようにしているの

ですが、本人たちは「全く問題ない」と言っています。過去7〜8年は5大陸すべてでパフォーマンズを行い、2011年末に発売されたアルバム『The Grid』が60万枚近く売れましたが、このことよりも大規模パーティー(10万人規模)でのライブがユニットとしての存続には重要と考えているようです。

ゲームセンターはプレイヤーと店員が空間を共有している

『マスターオブウェポン』(89年)、『インセクターX』(89年)、『ファイナルスターフォース』(92年)が、2012年〜2013年に売上(インカム)上位にランクインしたゲームセンターがあります。これらのゲームにももちろん熱烈的なファンの方がいることは承知しているのですが、稼働当時のゲームセンターでの売上は惨憺たる結果と言ってよいものでした。また、発売から20年以上が経過した現在でもいわゆる「名作」として扱う人

もかなりの少数と言える作品です。しかし、これさえもお店の運営、工夫次第で売上上位にランクインするゲームにしてしまうことが可能です。これがまさに、空間を共有しているというゲームセンターでのイベントです。

本誌の読者の方には足を運ばれた方も多いと思われますが、高田馬場ゲーセン・ミカド(以下、ミカド)ではゲームの初級者講習会や、1周攻略レクチャーなど、ゲームセンターから積極的にお客さんにPRすることで多くの古いゲームで一線級の売上をたたき出しています。

アーケードゲームも近年では斜陽傾向にあるものの、かつては隆盛を誇っていただけに膨大なタイトル数があります。また、家庭用にスマートフォンなど、近年はより膨大にゲームがリリースされているので、以前に比べプレイヤーも忙しくなりました。その結果、どうしても過去のタイトルを振り返ったり、ひとつひ

とつのゲームの面白さを理解できるまで遊んだり、してもらえなくなりました。

そこで、ミカドではゲームセンター側からイベントを行い、そのゲームの面白さや攻略法を伝えていくことをしています。この取組により、過去のゲームでありながらもプレイヤーは新しい面白さに気がつくことができ、ゲームセンターは売上増につながるという、MiCaDoの状態になることができます。

ミカドにて今年に行われたシューティングゲームに関するイベントは、次ページの表のとおりです。20年以上前のゲームが大半を占めているにもかかわらず、十分集客に貢献しているのが特筆すべき点です。

ミカドが店を構える高田馬場という立地は、日本全体の中では相当地な一等地と言える場所です。だから人が集まる、というたぐいの意見をゲーム業者からも聞いたことがありますが、一等地と呼ばれ

高田馬場ゲーセン・ミカドで2013年に開催されたイベントの例

「簡単といわれるシューティングは本当に簡単なのか？」

4/8 エリア88
4/15 ヴィマナ
4/22 ファイナルスターフォース
4/29 サンダークロス
5/6 オーダイン
5/13 スラップファイト
5/20 鯨!鯨!鯨!
5/27 TATSUJIN

「定番シューティング攻略配信」

8/12 沙羅曼蛇
8/19 R-TYPE
8/26 グラディウスⅡ
9/2 ダライアス外伝
9/9 ドラゴンスピリット
9/16 ファンタジーゾーン
9/23 パロディウスだ!
9/30 グラディウスⅢ

高田馬場ゲーセン・ミカド

■営業時間

AM10:00~PM24:00

■住所

東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F
TEL&FAX:03-5386-0127

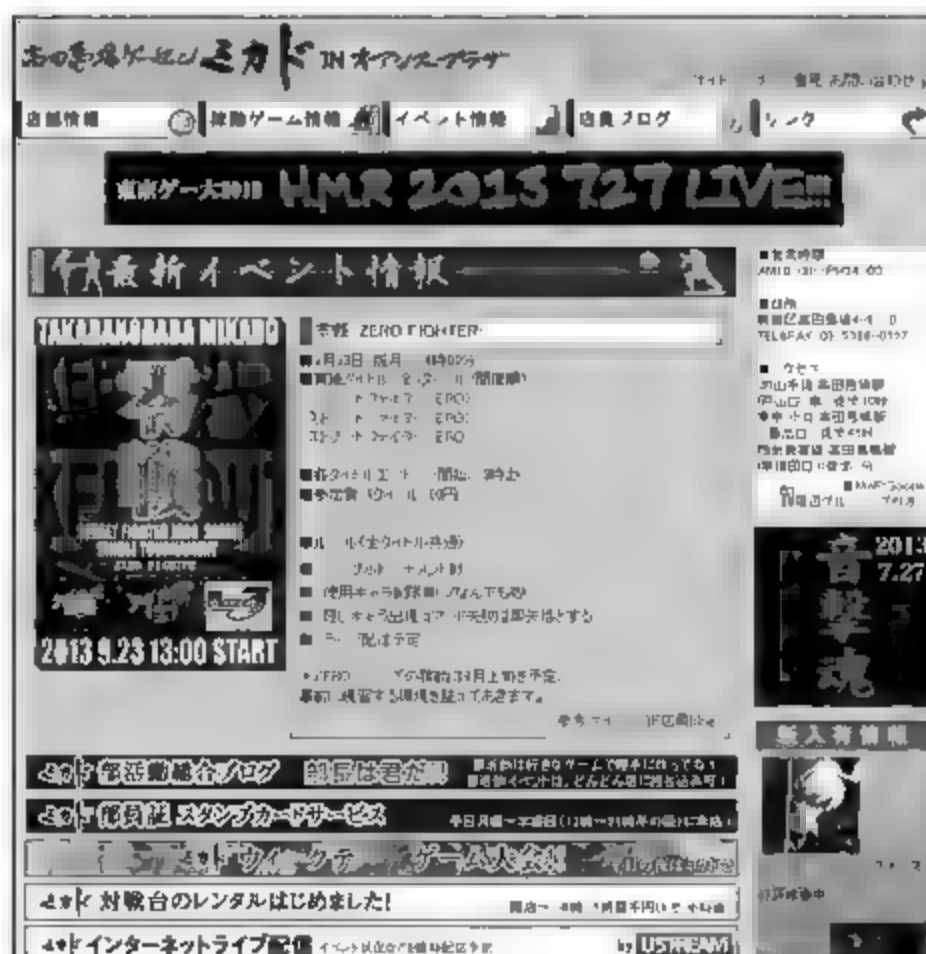
■アクセス

JR山手線 高田馬場駅(戸山口・南) 徒歩30秒
東京メトロ 高田馬場駅(1番出口) 徒歩45秒
西武新宿線 高田馬場駅(早稲田口) 徒歩1分

■公式サイト

<http://mi-ka-do.net/baba/>

公式サイトでは同店で開催されるイベントの情報が随時発信されている



る場所は地代家賃も一等地価格となるので、その一等地・高田馬場でミカドが集客に貢献できているということは揺るがない事実でしょう。

ミカドでは、シューティングゲームのイベントのみならず、対戦ゲームでは毎日対戦会が行われています。

この対戦会とは別に「部活動」という制度を設け、会員証を発行し、プレイヤー同士での交流を積極的に推進しています。

その名の通り「ダライアスバーストアナザークロニクル」を遊び込む「ダラバー部」。

ナムコ往年の名作、固定画面シューティングの『グロブダー』をやり倒す「戦車部」(1コイン99面クリア者が複数名います)。

シューティングゲーム以外では「麻雀部」。

筆者が特別顧問をさせていただいている、パドルゲームやピンボールを遊び尽くす「反射部」。

などなど、これらはいくまで



通好みの稼働タイトルもミカドの魅力。『ソラー
アサルトリバイズド』は2012年に同店で、初
心者講習」が開催されたタイトル。プレイヤー
を広げる試みが日々、行われている。

例で、ほかにもさまざまな「部活動」があるのです。これらの部活動は、ゲームセンターで見かけるコミュニケーションノートなどを置いておくことによるプレイヤー同士の交流よりも、はるかに交流が深まります。

イベントでお客さんと店員の距離が近くなり、部活動でプレイヤー同士の交流が芽生え深まる。これにより、ミカドというゲームセンターが単にゲームが設置してある場所ではなく、コミュニケーション

ョンの場を提供しているゲームセンターとしても機能している状況を生み出しています。

ボードゲームを行うスペースや、あらゆるスポーツを行う競技場では、ボードゲームもスポーツもひとり遊びではなく娯楽であるゆえに、必然的にコミュニケーションが発生してきました。

ですが、ビデオゲームは違います。ひとりで遊べるゆえに短期間にこれほど広まったのはビデオゲームの巨大なメリットですが、それと引き換えに、「誰かと一緒に遊ぶこと」が置き去りにされてきたのだと思います。

シューティングゲームは、歴史が長いゆえにバリエーションも豊富、ゲームのルールは「敵に殺られるな！ 殺れ！」というシンプルさです。そのため、イベントを行うときの事前説明が冗長にならないのも長所です。

イベントを行うときに長所が生かされやすいゲームジャンルと言えるでしょう。

今回の最後に

・シューティングのゲームセンターにおける見落とされがちなメリット

・ゲームセンターの持つメリット
・空間を共有すること

今回は以上について記しました。ゲームセンターは設置産業」というたぐいの言葉を、筆者は今年も業者から聞くことになってしまったのですが、あらゆる娯楽産業が日々たいへんな営業努力を行っている中で、それでは衰退するの当たり前でしょう。

ゲームセンターのメリットとして、今回のミカドの例は極端に見えるかもしれませんが、娯楽を供給するお店はいきつくところ「お客さんを楽しめる気分にする」ことがひたすら重要なことです。

むしろ、このミカドのさまざまな営業努力が本来あらゆる店舗で自然に行われてほしい、もし多くのゲームセンターがミカドの半分

でもイベントや対戦会、部活動などを行っていたら、現在のゲームマーケットの地図もまた違った状況だったのではないかと思います。

2人同時プレイのゲームが登場し始めた頃、家庭用でもアーケードでもこれらのゲームは大人気でした。それは「みんなでわいわい遊べば楽しい」というコミュニケーションツールとしての面がビデオゲームでも普通の遊びと同じようにピックアップされた好例でしょう。

ミカドを運営する株式会社IN H代表取締役、池田稔社長が筆者との会話の中で「みんなでわいわいやれば水の一気飲みだって楽しい」と言った言葉が忘れられません。空間を共有することのメリットがいかに大きいかを痛感しました。今もがんばって運営しているゲームセンターがこのメリットを生かし、ゲームセンターという空間の灯を消さないのみならず、その灯がもう少し大きくなってくれば、と筆者は願っております。



「ゲーム」を 救い出した人々

「ゲーム保存協会」が修復した
用システム基板

心に活動されている
ゲーム機において
のキタセツテープと
理困難と言われていた
「セツシステム」の修理
技術を確立し、ゲームセッサーで再稼働可能な
状態にまで引き上げるという、大きな成果を上
げている。レトロゲームの再評価が盛んな昨今
、ハードの修復が不可能だったり、ステ
ータスを失ったりと、さまざまな事情により、復
元する同協会の力

ルドン・ジョゼフ



<http://www.gamepres.org/>

「ゲーム保存協会とは？」

ゲームを文化財ととらえ、これを保存し、学術的なアーカイブを作るための基礎資料とするのが「ゲーム保存協会」の理念だ。破損したフロッピーディスクからデータを救出したり、ソフトの保存方法を独自に研究するなど、その活動は多岐にわたっている。同協会はNPO法人（特定非営利活動法人）であり、メンバーは全員ボランティア。寄付金はゲーム保存に関する知識を広める講演会の開催費用や、保存作業の必要経費に充てられている。理事長のルドン・ジョゼフ氏は、日本ゲームに深い造詣を持つ人物。同協会の活動内容の詳細は、左記の公式サイトを閲覧されたい。

ゲームを文化財として 保存する

まずは前回（「アドベンチャー
ゲームサイドVOLUME 1」掲載記
事）からのおさらいとして、「ゲー
ム保存協会」の活動についてご説
明願えますでしょうか？

ルドン 当協会は、ビデオゲー
ムを「文化財」として保存していく
NPO法人です。「文化財」とは、
歴史上または芸術上価値の高いも
の。ゲームの場合は制作技術がコ
ンピュータの歴史を反映していま
すし、プログラムや音楽、脚本が
人の心を動かすものなので芸術と
もいえます。

——協会はNPO法人の形をとっ
ていますが、個人のゲーム収集と
はどう違うんでしょうか？

ルドン 当協会の言う「保存」と
は、ゲームに関して学ぶための基
礎資料を保存することです。その
ためには、ゲームが発売された当
時の環境をそのまま再現できなけ
ればなりません。

当時の環境とは、ハードとソ
フト両面ということでしょうか？

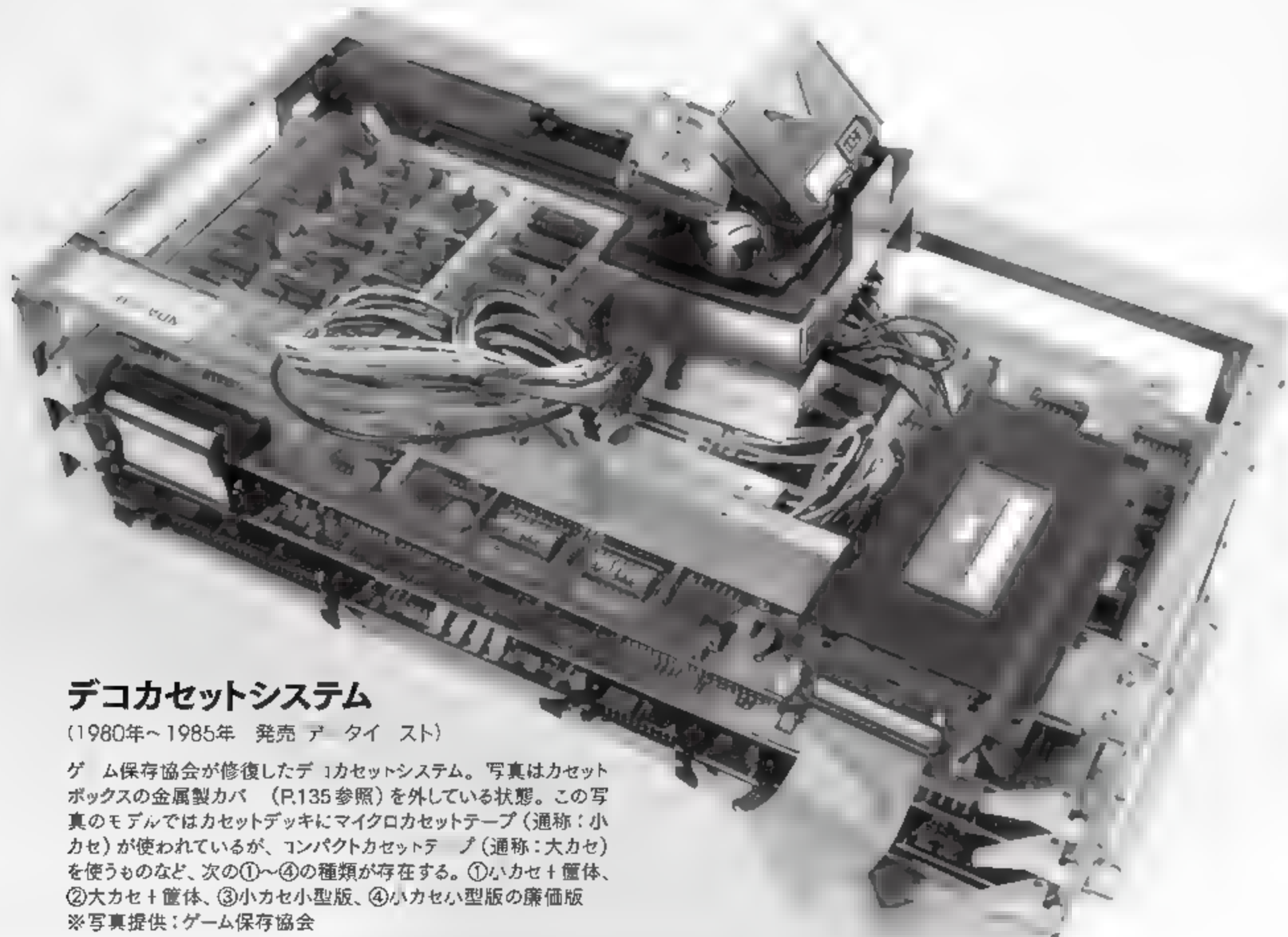
ルドン そうです。たとえば、昔
のソフトはCRT（※1）、いわゆ
るブラウン管で遊ぶことが前提に
なっており、色彩もCRT特有の
色のにじみを前提にして設計され
ています。こうしたソフトを液晶
モニタで遊ぶと、本来作者が意図
したものとは見た目が変わってし
まう。個人が遊ぶのなら何の問題
もないのですが、研究するのであ
れば話は別です。「CRT特有の
色のにじみを利用して作られてい
る」ことを、研究者自身が体験す
る必要があるからです。

——そのためにはハードウェアを
保存する必要があるわけですね。

ルドン 現存するハードウェアは
もちろん、その内部構造や製造法
といった情報も保存していきます。
こうすれば、過去の環境をもう一
度構築することができずから。
ソフトウェア保存については
どうでしょうか？

ルドン 当協会は、主に70～90年

※1 CRT ブラウン管のこと。蛍光物質に電子銃で発射された電子が当たることで発光、像を結ぶ。発光の際に色のにじみが発生することが液晶との大きな違いで、昔のゲームグラフィックスの中には色のにじみを計算して作られたものもある。



デコカセットシステム

(1980年～1985年 発売 アーケード)

ゲーム保存協会が修復したデコカセットシステム。写真はカセットボックスの金属製カバー（P.135参照）を外している状態。この写真のモデルではカセットデッキにマイクロカセットテープ（通称：小カセ）が使われているが、コンパクトカセットテープ（通称：大カセ）を使うものなど、次の①～④の種類が存在する。①小カセ+筐体、②大カセ+筐体、③小カセ小型版、④小カセ小型版の廉価版
※写真提供：ゲーム保存協会

代のゲームを保存しているのですが、この時期のパソコンゲームソフトには「プロテクト」というコピー防止処理が施されていました。個人で遊ぶならプロテクトを回避するようにプログラムを変更してしまえばいいんですが、研究となればプロテクトそれ自体も残す必要があります。

プロテクトも文化である。

ルドン ディスクに特殊な方法でデータを書き込んだり、不正コピーユーザにお仕置きのメッセージを表示したりと、クリエイティブなものが多く見られました。プロテクトを作る専門会社もあるなど、文化と言えべきムーブメントを生み出していたんですね。

プロテクトの保存はどのような行っているのですか？

ルドン 現存するメディア、フロッピーディスク（※2）やテープ（※3）からデータを吸い出すことにより、製品版のメディアがどうやって作られたかを研究します。プロテクトとゲームのデータ、そ

の両方を保存するというわけです。特にフロッピーディスクはカビに弱く、現存しているものもほとんどデータが読めなくなってきました。しかし、こうして保存を行えば、もし現存するすべてのオリジナルが失われても、情報的にはほとんど同じものを再度生産できるようになるんです。

伝説から現実へ デコカセ救出・保存の実例

——ゲーム保存協会のゲーム保存の実例のひとつとして、「デコカセットシステム」（以下、デコカセ）の修復が話題になりましたね。

ルドン デコカセは当協会のポリシーを考えるうえですごくいい例ですね。まずはデコカセとは何か、というところからお話を始めます。デコカセとは「デコカセットシステム」の略です。1980年にデコことデータイーストから発表されたアーケードゲーム用のシステム基板で、備え付けられたカセットデッキに、ソフトを記録したカ

※3 テープ 磁気テープ。いわゆるカセットテープと同様のもの。

※2 フロッピーディスク ジャケットの中に磁性体の塗られた円盤が入った記録メディア。磁気や傷、折り曲げに弱い。1980～90年代に広く普及したが、現在日本国内にあるその頃のものの多くにはカビが生えるなどの問題があり、データを読み出せなくなるものも。

デコカセットシステム タイトルリスト (※資料協力：ゲーム保存協会)

※資料によって、発売年や発売順の記録に差異があるため、「デコカセ」用タイトル全体を俯瞰する参考資料として、ご覧いただきたい。
 ※出荷時期や出荷国によって複数バージョンがあるタイトルも存在する。一部の例を挙げると、『フラッシュボーイ』の縦画面版と横画面版。
 『プロゴルフ』のバージョンアップ版『プロゴルフ(トーナメント)』『プロゴルフ(18ホール)』。『ハンバーガー』のバージョンアップ版『ハイスピード・ハンバーガー』。『マンハッタン』のデモ追加版など、多数。
 ※『バルダーダッシュ』までの全タイトルに、マイクロカセットテープ版(通称：小カセ)とコンパクトカセットテープ版(通称：大カセ)がある。
 ※以下のタイトルの中にはゲーム保存協会による保存と修復に成功しているものも多数ある。同協会では、デコカセの修理を、部品代や整備用品代などの実費のみで受け付けている。

箱の 型番	国内発売日	国内版タイトル	海外版タイトル
01	80年10月	ハイウェイチェイス	Highway Chase
02	80年12月	戦国忍者隊	Ninja
03	81年1月	マンハッタン	Manhattan
04	81年02月	テラニアン	Terranean
06	80年12月	ネプラー	Nebula
07	81年02月	アストロファンタジア	Astro Fantasia
08	81年03月	ザ・タワー	The Tower
09	81年05月	スーパーアストロファイター	Super Astro Fighter
10	81年06月	オーシャンツーオーシャン	(不明)
11	81年04月	ロックンチェイス	Lock'n'Chase
12	81年08月	フラッシュボーイ	The DECO Kid
13	81年08月	プロゴルフ	Pro Golf
14	81年06月	D.S. テレジャン	(海外版なし)
15	82年01月	ラッキーポーカー	Lucky Poker
16	82年02月	トレジャアイランド	Treasure Island
18	82年02月	エクスプローラー	Explorer
19	82年04月	ディスコナンバーワン	Disco No. 1 (初期版) Sweet Heart (後期版)
20	82年05月	トルネード	Tornado
21	82年04月	ミッションエックス	MISSION X
22	82年06月	プロテニス	Pro Tennis
24	82年07月	詰碁快勝	—
25	82年10月	フィッシング	Angler Dangler
26	82年08月	ハンバーガー	Hamburger (初期版) BurgerTime (後期版)
27	82年11月	バニラバ	Burnin' Rubber (初期版) Bump' N Jump (後期版)
28	82年11月	グレイブロップ	Cluster Buster
29	82年11月	フツバツバ	Root'n' Tootin
30	83年03月	スケーター	Skater Galter
31	83年03月	プロボウリング	Pro Bowling
32	83年04月	ナイトスター	Night Star
33	82年08月	プロサッカー	Pro Soccer
34	83年09月	スーパーダブルテニス	Super Doubles Tennis
37	83年10月	ゼロイゼ	Zeroize
38	84年03月	スクラムトライ	Scrum Try
39	84年02月	アイスクリーム	Peter Pepper's Ice Cream Factory
40	84年04月	ファイティングアイスホッケー	Fighting Ice Hockey
41	84年05月	大相撲	(海外版なし)
42	84年08月	ハローゲートボール	(海外版なし)
	84年	(国内版なし)	Flying Ba (国内版グレイブロップのアレンジ)
44	85年08月	バルダーダッシュ	Boulder Dash
U7	84年12月	東京見栄診療所	(海外版なし)
U8	85年01月	東京見栄診療所パート2	(海外版なし)
U9	85年05月	芸能人資格試験	(海外版なし)



『アストロファンタジア』
1981年 データイスト



『ミッションエックス』
1982年 データイスト



ゲーム保存協会が修理したデコカセのカセットデッキ部分。金属製カセットボックスの内側には、駆動モーターと、カセットテープを収めるテープガイドが見える

セットテープを入れるといろいろなゲームが楽しめます。

カセットテープにゲームプログラムが記録されていて、入れ替えることで別のゲームになる。

ルドン そうです。ファミコンやパソコンに近い、当時のアーケードゲーム基板としてはかなり画期的なシステムでした。しかし、ハード的には脆弱な部分があったんです。カセットデッキの部分などに頻繁なメンテナンス作業が必要だったんですね。

可動部分があると、機械はどうしても壊れやすくなりますね。**ルドン** ROMの場合、チップから電氣的にデータを読み出すだけなんです。カセットデッキだとモーターを回したり、磁気テープに読み取りヘッドを当てたりと、構造が複雑になります。現場レベルでは1980年代の時点ですでに手間のかかるシステムとして知られていたようです。

そして、時間が経過するとどんどんメンテナンスが困難になる。

ルドン データイラストの側でも修理が不可能になって稼働台数は減っていき、やがてデコカセは伝説のような存在になりました。ゲームセンターから廃棄され、基板コレクターが入手しても動かさない状態が続いたんですね。

なるほど。保存が行われなかったため、失われたゲームになりつつあったというわけですね。

ルドン その後、1998年からとあるアメリカ人がデコカセの研究を行い、十数タイトルをエミュレータ(※4)上で動作させることに成功しました。

——デコカセすべてのタイトルを救出できたわけではないと。

ルドン デコカセは四十数タイトルが発売されていたんですが、彼が対応できたのはアメリカで販売されたタイトルだけでしたし、残念ながらエミュレータ上での再現の精度にも問題があったんですね。

先ほど、プロテクトに関するお話がありました。このケースではプロテクトにはどう対処した

※4 エミュレータ ほかのパソコンやゲーム機を模して動くプログラム。たとえば家庭用ゲーム機で懐かしのアーケードゲームが動くなど、復刻ゲームではエミュレータを使ったものが多い。

んでしょか？

ルドン 彼の目標はデコカセをエミュレータ上で動かすことでしたので、プロテクトを解除した状態でソフトを吸い出していたんです。

オリジナルのままのソフトを保存できたわけではなかった。

ルドン 彼はある時期から音信不通になってしまいました。研究資料も残さなかったため、残りのタイトルに関してはお手上げのような状態が続いたんです。

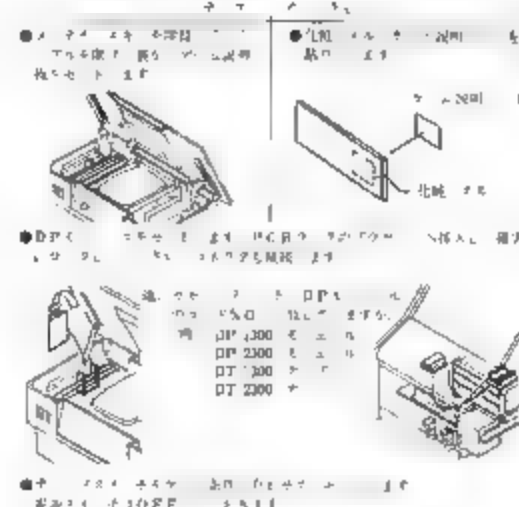
プロジェクトではなく、個人が作業することの弱点が出た。

ルドン その10年ほど後のことです。ゲーム保存協会をNPO法人として立ち上げようとしていた私は、あるきっかけからデコカセと出会いました。「ゲームの博物館を作りたい」と考えておられる方と出会ったんですが、そこでデコカセの話題が出たんです。

——ゲーム保存のノウハウがあるということ、デコカセの修復を頼まれたんですね。

ルドン テープメディアに関して

ゲームの設定



カセットテープの取り出し方

- 電源スイッチをOFFにする
- カセットテープの取り出し口を開く
- カセットテープを慎重に取り出す
- カセットテープの向きを確認する
- カセットテープを正確に挿入する
- 電源スイッチをONにする

DT 1290



- 電源スイッチをOFFにする
- カセットテープの取り出し口を開く
- カセットテープを慎重に取り出す
- カセットテープの向きを確認する
- カセットテープを正確に挿入する
- 電源スイッチをONにする

テープの保管について

- カセットテープは直射日光を避けて保管する
- カセットテープは高温多湿を避けて保管する
- カセットテープは静電気を避けて保管する

カートリッジケースの内容



引用資料出典：
『ラップパッパ』ゲーム説明書
(1982年 データイースト)

もカセットテープのPCゲームの保存活動でノウハウを蓄積していたので「簡単にできるだろう」と気軽に引き受けてしまったんです。

——実際はどうでしたか？

ルドン かなりの難問でした。ハードウェア、ソフトウェア、テープというメディア、3つの研究を同時に進めなければならなかった。そもそも、デコカセに使われるテープ自体も一般的なカセットとは違う形式でしたし。

——まさにゲーム保存を象徴するようなケースだったわけですね。

ルドン エミュレータ上で動作するのではなく、現存するデコカセを修理し、テープから救出したデータを使い、新たなマスターテープを作ることが目標でした。

デコカセを修理するノウハウが確立すれば、今あるデコカセも生き返る。テープも単純なコピーではなく、新たなマスターを作ることができれば、そこから新品のデコカセのテープが生み出せますし、ゲームセンターで本物のデコカセが遊べるようになる。

ルドン そうです。ハードウェアの修復を考えずに、テープから吸い出したソフトのデータを直接メモリー上に展開するようなことは可能なんです。

——エミュレータ的な手法ですね。**ルドン** しかし、デコカセの場合は、新たなマスターテープを作り、ハードを修理できるよう、部品の作り方や修理方法のノウハウを生み出さなければならなかったの

す。「大変なプロジェクトを立ち上げちゃったなあ」とは思いましたが、本物にこだわって成功できれば、私たちゲーム保存協会の活動が正しいと言えるようになります。私にデコカセを提供してくれた方も、ゲームセンターでデコカセが遊べるようになることを楽しみにしてくださいましたね。

——本物であることに意味がある。**ルドン** ゲームII作品です。作品とは、誰もが見られるような環境を整えて初めて「作品」となります。たとえば、ある名画があったとしても、絵は概して破損に弱いんですが、「倉庫にしまっただけで触らないようにしよう」では「作品」になりません。

——見ることも作品を研究するこ



2013年3月にナツゲーミュージアムで開催された「シューティングゲーム美術館」の様相。同店ではデコカセのゲームが稼働していることもあるが、それらはゲーム保存協会が修理したものだという

とになるということですか？

ルドン そうです。名画がどうい

う距離と角度から観賞されることを想定して描かれたのか、ということも研究の必要があるからです。

名画だと「見る」、ゲームだと「遊ぶ」ことも大事なんですね。

ルドン デコカセも、作品として正しい楽しみ方をするのであれば、オリジナルのハードウェアを使ってゲームセンターで遊ぶことが理想なんです。

——作者の意図を正確にくむため、

観賞する環境なども当時のまま

ある必要があると。

ルドン そうですね。

——デコカセの保存と修復にはどれくらいの日数を要しましたか？

ルドン まる2年ほどです。ハー

ドの研究や、テープメディアのリマスターに必要な技術を開発するのに1年。次の1年で、ソフトのひとつひとつを修理・メンテナンスしました。苦勞の甲斐あって、当時のデータリストがメンテナンスに使っていたのと似た技術を開発できましたね。

当時のデータのままでありながら、今後の使用に耐えうるリマスター版が生み出せたんですね。

ルドン リマスター版は、新たなデコカセ用テープを作る際の原盤にすることが出来ます。リマスター版自体は、厳密にはマスターと全く同じではありませんが、そこから作り出したデコカセ用テープメディアは、当時と同じものになります。目標はあくまで当時と同じメディアです。

——デコカセの保存作業は完了したのでしょいか？

ルドン いいえ。確かに全ソフト

のリマスターを行いました。すべてのバージョンを網羅するまでには至っていません。デコカセにもいろいろなバージョンがあって、テープメディアの形すら異なっているものもありますから。

——単純にすべてのソフトに対応できたからと言って作業が終わるわけではないんですね。

ルドン そこも、遊ぶことと保存の違いであるわけです。

——実機で遊ぶことが研究になり、その環境を作るのが保存ということとですね。実機で遊ぶことの意義といえば、ひとつ興味深い実例があります。先日、ナツゲーミュージアムで「シューティングゲーム美術館」という個展(※5)が行われました。シューティングゲームのCGイラストとゲーム機を並べて展示するという試みで、たとえば『スターフォース』のCGイラストを見たあとに、『スター

フォース』のゲームで実際に遊べたんですね。その際、「実機で遊ぶ機会は貴重なもので、遠くから来た甲斐があった」という声があったそうですね。

ルドン 公式の復刻版を使えば、自宅でもそのゲームを遊べますが、その方にとっては、実機で遊ぶことが重要だったんですね。

やはり本物で遊ぶことには大きな意味があるんです。

ルドン もう一度名画を例に挙げましょう。単純に名画を見るのであれば、ネットで検索すれば画像がいくらでも出てきます。ですが、

いつかは本物が見たいですよね？ 本物の名画を実際に見ること、でしか味わえない機微もありますし、研究となるとなおさら本物が保存されていることが重要です。
ルドン そこはゲームも同じです。——作品を鑑賞する側に、「観賞する」という心構えというモチベーションが必要になるわけですね。
ルドン 作品はアートであり、アートは教育。美術館も、図書館も、

※5「シューティングゲーム美術館」という個展 2012年3月に秋葉原のナツゲーミュージアムで開催。冬野灰馬氏のCGイラストと、テーマとなったゲームを展示。

両方必要なんです。図書館を赤字で運用するのは当然です。アートを教育する場所ですから。

そうしたアーカイブを作っていくことが、「ゲーム保存協会」の目標なんです。

ルドン そのとおりです。

日本のゲームとの出会い

ルドンさんはフランス出身ですが、日本のゲームに触れたのはどういうきっかけでしょうか？

ルドン 日本のゲームは面白かった。世界はどこにいても避けられないんですね。小さい頃から日本のゲームを遊んできましたが、日本のゲームであるという意識は全くなかったんです。「スペースインベーダー」「パックマン」「ドンキーコング」……これらが日本のゲームだと知ったのは大人になってからです。

確かに、少し日本離れたところのあるゲームではありますね。
ルドン それまではアメリカの

ゲームだろうと思っていました。ATARI, VCS, Mattelといったアメリカのビデオゲームブランドの印象が強かったんです。私は6人兄弟の末っ子で兄が3人いるんですが、その全員がゲーム好きで、生まれた時からいろんなゲーム機やパソコンが家にあるような環境だったんですよ。

——日本のゲームというのを初めて意識されたのはいつですか？

ルドン 日本で作られたゲームを意識したのは、14歳の頃にハマったPCエンジンでした。

CD-ROMの、アニメ表現を含んだゲームですか？

ルドン いいえ、HUCARDの初代PCエンジンです。ヨーロッパでは海外からゲーム機を輸入する動きが盛んでした。PCエンジンも、日本での発売後、すぐにパリで販売されたんです。

——フランスでのPCエンジンの評価はどうでしたか？

ルドン とてもヒットしましたね。あまりに受けたので、輸入会社が

日本のNECと交渉して正式な販売ライセンスを取ったほどです。ソフトは日本版そのままでしたが、ハードウェアはフランスで使えるようRGB出力を追加したものが発売されていました。50Hzと60Hzの2バージョンがあり、AMIGA（※6）のモニタに接続して使えたんです。私が持っていたのもこのRGB出力版で、かなり高クオリティの映像が楽しめました。ただ、ベースとなる本体は日本語版でなし、使い方を書いた簡単なインストラクションマニュアルが付いているだけのものでした。

——フランスでPCエンジンがヒットした理由は何でしょう？

ルドン 自宅で手軽にアーケード風のゲームが遊べたことにあると思います。ヨーロッパの人はアーケードゲームが大好きなので、PCエンジンには電源を入れて即遊べるシューティングゲームなどが多いことが琴線に触れたんですね。——NESことファミコンの人気はどうでしたか？

ルドン アメリカほどのブームにはなりません。私の周囲ではマスターシステムのほうが話題になりましたが、それはアーケードゲームの移植が多かったからですね。アーケードゲーム好きという気風は根強かったわけです。

フランスでは日本のゲームはどうやって入手を？

ルドン ゲーム屋だけでなく、おもちゃ屋やスーパーでも、PCエンジンやメガドライブ、ファミコンのゲームを売っていました。

——値段はどうだったんでしょう。

ルドン やはりヨーロッパ産のソフトより高めだったので、こだわりのゲーマーが買っていました。中でもPCエンジンのCD-ROMを持つことはステータスでした。CD-ROMが出て、PCエンジンのソフトにも大きな変化がありました。大容量を生かしたアドベンチャーやRPGが発売されるようになったんです。

——発売されているソフトは日本語版だったんですね。

※6 AMIGA 1985年にコモドル社から発売されたパソコン。

ルドン はい。当時の私は日本語がよくわかりませんでした。EFCARDのソフトで日本語が表示されてもあきらめていたんですが、CD-ROM[※]のグラフィックや音楽

は素晴らしいものがあり、アニメーションしたり、しゃべったりするのを見てみると、「日本語がわからなくても最後まで見たい」という気持ちにさせられたんですね。

——PCエンジンで初めて遊んだRPGは何ですか？

ルドン 『プロテニスワールドコート』に入っていたミニRPG（※7）でしたね。かわいらしくて楽しくて、僕にとってはとても新鮮な海外RPGだった。日本語がわからなかったんですが、がんばって遊びました。

——セーブはパスワード方式ですが、日本語がわからずにどうやって記録していたんですか？

ルドン ひらがなを文字ではなく絵としてメモしていました。

これをきっかけにゲームの原産国を意識しだして、過去に見たい

いろいろなゲームが実は日本製だったということに気づきました。いろいろな国のゲームがあるけれど、その中でもやはり日本のものが好きだなと。

——日本語がわからない状態で、どういうふうにして日本のゲームを遊んだんですか？

ルドン 日本のゲームを遊ぶときは自分でストーリーを考えていました。日本の人なら、メッセージを見れば次に何をすることがわかるんでしょけれど、私はそうではなかったからです。

——ユニークな遊び方ですね。

ルドン もちろん、ヒントのメッセージなどもわからないので行き詰まるんですが、そんなときは「たぶん、重要なことを言っているであろう人」のメッセージから単語を抜き出し、当時高価だった和仏辞典で調べていました。

——全くの独学で日本語を習得していたわけですね。

ルドン 最初は「あいいうえお」もわからないような状態だったんで

すが、調べていくと単語の意味がわかったんです。そういう意味では、私の日本語勉強は「ゲームの中のゲーム」でした。とても楽しかったですね。

——少年時代にゲームに熱中していると、どうしても親との衝突が避けられないと思いますが。

ルドン 当時はフランスでも「ゲームをやります」と学業に影響があるんじゃないかと言われてはいました。私の家はあまりうるさくなかったですね。ゲームのために日本語を調べていると、私の父が「そこまで一生懸命になれるのなら、日本語の勉強をすれば、きっと将来役に立つよ」と言ってくれたんです。これをきっかけに私はマジメに日本語を学ぶことにしたんです。

——当時のフランスで、日本語の勉強はスムーズにできましたか？

ルドン 当時は日本語を学ぶような教材はなかったですね。そこで、パリにあった日本人向けの本屋に行き、当時高価だった子供用の漢

字辞典なんかを手に入れて勉強をスタートしました。

——「ゲーム好きの一念、岩をも通す」ですね。

ルドン 私にはいくつかの夢がありました。一番小さな頃の夢は「ゲーム屋になる」こと。ゲーム屋になればゲームが遊び放題ですからね。この夢は途中から「ゲームを作ること」になり、そしていつか「日本に行く」「日本語ができるようになる」ことへと変化していったんです。

——そして今では、日本のゲームを保存することに、情熱を傾けられているわけですね。

現在、ゲーム保存協会では「磁気メディアやハードウェアの知識がある人」「法律の専門家」「データベース構築に詳しい人」などをボランティアスタッフとして募集している。興味のある方は、公式サイトの募集要項をチェックしてお問い合わせいただきたい。

※7 ミニRPG 『プロテニス ワールドコート』は、本編のゲームモードはテニスゲームなのだが、「クエストモード」はRPGにおける戦闘シーンをテニスにした、ミニRPGとなっている。



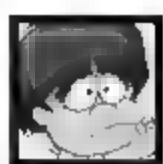
SHOOTOPIA

エトピア

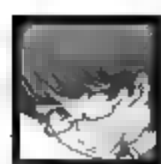
for SHOOTER'S CUSTOM

モノクロにクールにキメる読者コーナー！ 前号「Vol.7」みたいにカラーページもまたやるから待っててね！ 本誌は増ページしたのに読者ページは当たり判定小さめ縮小版！

（シューター
楽園の
住人たち）



山本：本誌編集長。昔は「スタソル」で11連射できたのが最近では10連射。見た目は中高生。

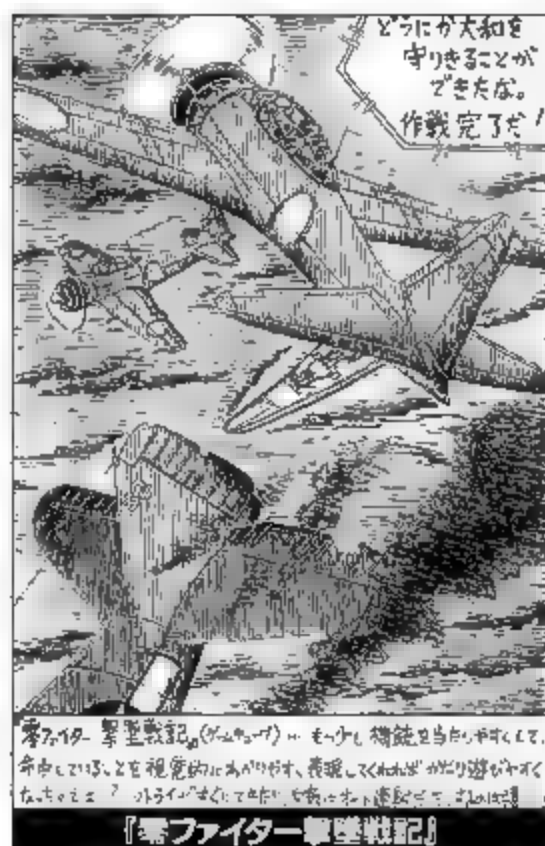


みどり：本誌デザイナーではないゲーオタ女子。シューティングもシューター（FPS）も大好きよ。

本誌「Vol.8」に頂いた、
ゲーミングライフの投稿を紹介！

海外作品の2D系シューティングやフリー
同人シューティングの特集も見てみ
たいです。
（埼玉県／海城）

今回掲載した「海外STG事情」でも海
外シューティング熱が伝わってくるね！
山 海外はダウンロード販売も盛んだね。



「佐賀県／的野秀紀」ゲームキューブの中に大空が広がって
た！ 本誌も撃墜されないようがんばる勇気が勝手に出た！（山）

残 暑をのりきれるシューティングゲーム
ってありませんかねえ…。何せ熱いジ
ヤンルなので。
（埼玉県／いち）

み 「スクリーン」で海に潜ろう！

先 日、高田馬場ゲーセン・ミカドで『エリ
ア88』ノーコンクリアしました！ さら
に別の日、地元のタイトー直営店で『ダライ
アスバースト』を1000円でクリア！ ……

今気がつきましたが、どっちも横シューなの
に壁死にがな。つまり横シューにおける壁
とは、ゲーム上の障害であると同時に素人と
玄人を隔てる「壁」でもあると！
（東京都／ミラクル・レフティ）

山 じゃあ次は「壁（地面）」を撃ちまくって
稼ぐゲームに挑戦ですね！ さて、次は11月
にアクションゲームサイドで会いましょう！

編集部Twitter、更新中!!
@gameside

ほぼ毎日更新中!! 無料
のミ・ブログTwitterの編
集部公式アカウントです。
ゲームの話題や日常のつ
ぶやきが満載。Twitterに
利用登録をしていない方
でも、編集部の発言は誰
でも自由に閲覧できます。
お気軽にご覧ください



GAMESIDE BOOKS 公式ページ
<http://gameside.jp/>

ゲームサイド編集部では、ゲーム
の総合出版「ゲームサイドブッ
ク」をお届けして参ります。最新
号の発売情報、内容の試し読み
（PDF形式）は、上記の公式サイ
トにて随時公開 また、メール
マガジン「ゲームサイドひみつ情
報」（無料／不定期発行）の登録
& 登録解除も、こちらのサイトか
ら受け付けています。



おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、
郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>

ご意見箱

■携帯ゲーム機のSTGを、もっと掘り起こしてほしいです。ゲームボーイアドバンスの『ガチャステ!』というゲームのミニ
ゲームは編集長好みだと思うので。（和歌山県／へいと）

み このゲーム知ってる？ 山 知ってるも何も 『ガチャステ!ダイナマイト』だよ。あの攻略本のミニシューティ
ング攻略記事を書いたの、ド新人ライター時代の僕です。この業界に入って2冊目の攻略本仕事だったね。

ゲームサイド横丁

山本悠作 やまもと・ゆうさく(編集者)

10/4放送開始の「ノー・1ン キット」はくらのゲーム史へ、10/5放送開始の「東京トイボックス」。ゲームがテーマのトピックに期待が高まり、歓喜しつつ、PS3 & home用ハードディスクの空き容量作りに苦戦中。至福の雑用中。

高橋みどり たかはし・みどり(デザイナー)

秋はちよつぷり、センチな気分と思い出のゲームを起動したりする、しがたないゲーオタ女子。iPhoneから気軽に音声を録音・共有できるアプリで、編集長とのダベリゲームトークスキルを磨くのに夢中。喋るって書くのよりムズい。

ジストリアス じすとリアス(フリーライター)

3DSの「すれちがいニュー・テイニング」で、顔も知らない方々とランキング争いを繰返す今日この頃。稼ぎがシンプルなためか、スーパードラゴンでのハイスコアの理論値が見えて、スーパードラゴンの位で拮抗するのが鬼アン。

有田シュン ありた・しゅん(シテコネクション)

今回取材のために向かった下関ですが、実は自分の故郷だったりします。自分の生まれ育った街で、こんなに熱いイベントが行われていることを知り、大変嬉しく思います。ゲームセンター・イズ・ネバ・ダイ

市川幹人 いちかわ・みさと(マインドウェア)

前号では休載させていた「シューティング考現学」はお楽しみいただけましたか? ページ数は4ページでしたが、多くの方が見落とされていた意外なゲームセンターのメリットが伝われば幸いです。

上村建也 うえむら・たつや(マジックシード)

夏前に、上村にまつわる曲だけを演奏するバンド(Li-Brand)を始動させた。と、まあ「究タイ」のITSUGARU、を新曲に加え、次は何にしようかと過去の曲を聴き直してみると、忘れていた曲もあり、懐かしくも楽しい時を過ごせた。

卯月 鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

箱根にある生命の星 地球博物館に行ったら、なぜかクワガタや蝶の昆虫標本がV字や幾何学模様と並べられていた。無数のクワガタが隊列を組む様子よ、まさに「ギャッパ」的。中の人かニュー・テイニングファンなのか。

msm5232 エムエスエムゴニー・サンニ(フリーライター)

インターネットでアーケード版「スーパーパンチアウト」が移植されたら本体ごと買おうと胸に誓っていたか、遂に基板で買ってしまった。夜な夜なスーパーマッシュマンのハ・マーパンチを遊べられて幸せです。

大瀬子ヤエ おおせこ・やえ(大瀬子屋)

皆様初めまして! 流石のゲーム何でも屋(?)として、今回「海外STG事情」と「RCベルグ」さん記事、チャレンジャーレビューを担当いたしました。「海外STG事情」は次号も海の向こうの熱いシーンをご紹介予定。ご期待ください。

風のイオナ かぜのいおな(FLOOR25)

初めて買ったファミコンソフトは「マンビ」だったなんてことを思い出したファミコン30周年の今年。「マリオブラザーズ」みたいに面白そうだよと勧めてくれた友達に今こそ言いたい。「つそつき、そ、ありがとうございます!」

恋パラ支部長 こいばらしぶちよう(ファミプロ)

仕事用に買ったiPad miniで「やんしゃん遊ばせ」と悪気込んでたのに、別の仕事で何もできず。ガラケーで「アトペンチャ」ゲームを遊ぶ日々です。

小山祥之 こやま・よしゆき(A.M.P.GROUP)

チャレンジャー水櫃はJAGNOというブランドでしたが、水櫃を泳ぐ魚は横スクロールシューティングの敵キャラと違ってとても繊細な生き物です。今夏は猛暑が続いてゲリラ豪雨にも遭遇し、熱帯魚の気分を少し味わった気がします。

芹澤正芳 せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)

7歳の息子が3DSの「すれちがいニュー・テイニング」にはまる。今までシューティングに興味なさげだったのに、任天堂は偉大ということか。これで小学生にも横スクロールシューティングの面白さが少しでも広まればいいなあ。

多摩川かせんじき たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)

「ア・ガス」は当時小学校の学級新聞で人生初のゲーム攻略を務めた僕にとつて記念碑的作品。そつていえば最初に買ったもらったファミコンソフトは「忍者くん」だったなあ。

富島宏樹 とみしま・ひろき(フリーライター)

今回「ワイルドパイロット」の稼働を確認してきた大阪のみさき公園では、ほかにも「ギャッパテイキング」に「スベスガン」や「サイバースレイト」などが現役。90年代のマシンが多く生き残っているの、行く価値ありです。

hally ハリー(VORC)

現在とあるシューティングゲームの音楽作ってます。そして乱目! 本誌発売の9/28~29にかけて、ワイルドワイルドなチンプチーンの祭典Square Sounds Tokyoが開催。僕は初日にライブやりますので、そつとお急ぎのない方は是非。

冬野灰馬 ふゆの・はいま(3Dクリエイター)

シューティングゲームサイトも早8号! 未だかなりのイイ数字です。僕のイラストもなんとか休むことなく続ける事ができ、ありがたい限り。次回は超メジャー作品を何かやりたいなと構想中。乞うご期待

FLO フロク(漫画家)

先日十数年ぶりにゲームギアを起動して遊んだ。少し重いGGを握っていたら何故か子供の頃の記憶や感情などが一気に蘇ってきて気が付いたら泣いていた。暗い液晶越しに映る彼らは閉じた記憶の扉を開ける鍵だったのかもしれない。

藤丸あお ふじまる・あお(漫画家)

最近すっかり異世界転入化ゲームにハマってしまったのですが、日頃ベルサーの戦艦をたくさん転入化していたおかげか躊躇なく細かい装備も描けます。戦艦転入化はたのしいよ!(どつちも)

箭本進一 やまと・しんいち(フリーライター)

「すれちがいシューティング」が楽しい。アーケードゲーム的な「11インの重み」が、携帯ゲーム機である「マインスター3DS」上で再現されているのが、実に面白い。初心者こそ遊んでほしいシューティングゲーム。

吉川延宏 よしかわの・ふひろ(シテコネクション)

初めまして。クワリスディスクの中の人です。いつもCDレビュー等でお世話になって。るゲーサイさんに、このような形で関わらせていただき感謝です。今回担当した「キメラビースト」は製品版発売に向け調整中。ご期待ください。



「ゲームサイド」シリーズの電子版が「BOOK☆WALKER」で購入できるようになりました。PCやスマホからアクセスしてご利用ください。「BOOK WALKER」と検索!



MICRO MAGAZINE
オンラインストア
<http://micromagazine.net/shop/>

「ゲームサイド」シリーズなど、マイクロマガジン社発行物の電子版(PDF)を販売中! お買い得な「製本版+電子版セット」も各号数量限定販売!

【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。

●お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本書の名前と号数(例 シューティングゲームサイドVol.〇)」「購入したい冊数」「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



シューティングゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1344円(税込)


前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。シューティングゲーム関連記事を大幅加筆収録●ナムコアーケードSTG特集「ナスカの地上絵」誕生秘話●グワディウスの宇宙07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



アクションゲームサイド Vol.B

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1260円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城ドラキュラ シリーズ特集●今こそ語れ! メガドライブ●ゲームヒロイン グロリア・マシューンの翼&トモちゃん●死闘戦線●フォーセット アムール●リナントーDSで遊ぶゲーム&ウォッチ



シューティングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1260円(税込)

●ダライアスバーストAC●ライジング エイティングSTGの軌跡●バトロフSIG キャプテン戦士の記憶 高橋名人インタビュー●同人STG座談会●スペースインベーダー インフィニティン●ゲーム音楽 ベイシステイプ●アストロトリッパー



アクションゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1260円(税込)

●ワルキューレの冒険 伝説 栄光、田幸幸インタビュー●マリオブラザーズシリーズ●機銃隊兵カノハウンドEX●悶乱カブブ Burst紅蓮の少女達●LA-MULANAのムーン●トオロブリンセス●悪魔 SLIMONI



シューティングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1365円(税込)

●グワディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トクノヨ一誌上再録●星霜鋼機ストロア●まもるくんは呪われてしまった! 冥界活劇ワイド版●ZUNTAIAニューアイン音楽史●SNKニューアインの記憶●ゲーム音楽 藤田晴美



アクションゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1260円(税込)

●メタルギア シリーズ特集 メタルギアライジング●トワインスクラウン●アトモちゃんばら 並木学&堀井直樹インタビュー●さよなら海賊! 背 近藤敏信インタビュー●ひなのふわふわドリーム ですよ☆インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1365円(税込)

●ギャラガ30周年とUGSF構想●魔女っ子ニューアイン特集●爆烈軍団レネゲート●スターフォックス64 3D●ステイルダイバ●ダライアスバースト ACEX●エスカトス●星霜鋼機ストロア●ゲーム音楽 k.h.d.n●ゲーム音楽 古しもとあき



アドベンチャーゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-426-1 A5判・945円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。アト・ノン&リッフルアイランド●アイトハ八犬伝 制作者インタビュー●竹本泉ゲーム特集●美少女ノベルゲーム読解講座●ノスタルジア1907 幻のシナリオ、四井浩 インタビュー



シューティングゲームサイド Vol.4

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1365円(税込)

●東亜プラン特集、上村建也&弓削雅裕インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●PixelJunk サイトスクロフ●虫姫さま iOS版●PLAYISM●ゲーム音楽 豊野由利子●ゲーム音楽 葉山宏治



アドベンチャーゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-436-0 A5判・1260円(税込)

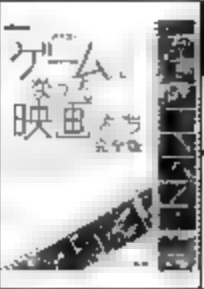
●アドベンチャーゲームの歴史●MISSING PARTS●嵐雨来記3●STEINS;GATEシリーズ入門●脱出アドベンチャー●通称正義インタビュー●メガCD未発表作 銀河鉄道999、PS3最新作 解放少女SIN●クロンズゲーム再検証



シューティングゲームサイド Vol.5

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1365円(税込)

●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●Sine Mora●ヴァルヘルメット●OSニューアイン入門●ワイルドガンズ 開発秘話●オバホワイゾン 開発秘話●ゲーム音楽 豊野由利子●ゲーム音楽 国本隆章



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解く本編ゲーム研究読本。ゲームデザイナー 須田剛一氏へのインタビューも収録。



シューティングゲームサイド Vol.6

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1260円(税込)

●トッポンスピリット25周年記念特集 堀江慎治とtatsuyaトク&サイン会レポート●セヒウス30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODONPACH MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽 山中孝哉●ゲーム音楽 国本隆章



放課後、ゲームセンターで〜電子の精たちに捧ぐ〜

鈴木進一、著 坂本みねち:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・1260円(税込)


「グワディウス」の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター「ストリートファイターII」に興じた日々。アケトからファミコンまで、ゲームをめぐる11編を描いたゲーム青春小説。「GAMESIDE」連載「電子の精たちに捧ぐ」の単行本。



シューティングゲームサイド Vol.7

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1260円(税込)

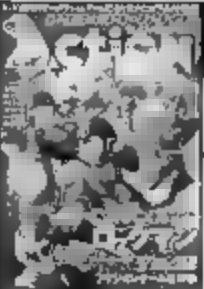
●キャラクターを作った男たち●VECTROS 小倉久佳音楽制作所●カラトリウス●VRITRA●DODONPACHI MAXIMUM●GUN FRONTIER、METAL BLACK、DINO REX トクシヨレポート●ゲーム音楽 斎藤康仁



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・1260円(税込)

「スーパーマリオ」の対戦方法など「ファミコン」の新しい遊び方を研究し実践プレイ「GAMESIDE」の最長寿連載「ファミコンの4」の単行本。波多野ユウスケの描く「ファミ」の4コママンガも大幅加筆修正して収録。



アクションゲームサイド Vol.A

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1365円(税込)

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマン シリーズ特集、有賀ヒトシインタビュー 再録&イラスト再録●ナムコアーケードアクション特集●アクションゲーム名作選●イラスト再録 井上卓哉、KE ササトモ、シガタケ、鈴木康士●セガ道



ゲーム職人 第0集 ゲーム文化を支えた37人の証言

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-281-6 A5判・1575円(税込)

「1 ストゲームズ」「ナイスゲームズ」「1 ゲーム」誌面で取材&掲載された貴重なインタビューの数々をぎゅっと凝縮! ゲーム業界人とクリエイターたち37人の貴重な証言を、過去10年分にわたり収録しました。

【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【書店】

TSUTAYA サーマンパーク店	北海道千歳市東郊1-4-1-3
ジュンク堂書店 盛岡店	岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F-4F
ミライア 本荘店	秋田県由利本荘市東麓天257
まつもと書店 ラッキー店	秋田県横手市十字町仁井田東22-1
北真堂 天童店	山形県天童市北久野本2-4-6
サンライズ 御幸ヶ原店	栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11
ジュンク堂書店 高崎店	群馬県高崎市八島町46-1 高崎ビブレ6-7F
ジュンク堂書店 大宮高島屋店	埼玉県さいたま市大宮区大門町1-32 大宮高島屋ビル7F
竹島書店 草加店	埼玉県草加市西町976-1
芳林堂書店 所沢駅ビル店	埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F
宮脇書店 行田持田店	埼玉県行田市持田964-1
COMIC ZIN 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル
書泉ブックタワー	東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
有隣堂 ヨドバシAKIBA店	東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階
書泉ブックマート	東京都千代田区神田神保町1-21-6
くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店	東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F
紀伊国屋書店 新宿南店	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア
紀伊国屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト	東京都新宿区新宿3-17-7
芳林堂書店 高田馬場店	東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3-4-5F
芳林堂書店 コミックプラザ店	東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1
ジュンク堂書店 池袋本店	東京都豊島区南池袋2-15-5
真光書店 本店	東京都調布市布田1-36-8
まんが王 八王子店	東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F
有隣堂 コミック王国横浜駅西口店	神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F
有隣堂 センター南駅店	神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央1-1 (市営地下鉄センター南駅構内3F)
文教堂書店 鶴ヶ峰店	神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30
BOOKSなかだ 本店 コミックラボ	富山県富山市掛尾町180-1
島田書店 花みずき店	静岡県島田市旗指488-1
三洋堂書店 上前津店	愛知県名古屋市中区大須3-10-16
ヴィレッジヴァンガード イオン扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町南山名高塚5-1 イオン扶桑SC2F
宮脇書店 千里丘店	大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F
明屋書店 下関長府店	山口県下関市才川2-12-7
ブックイン高知	高知県高知市旭駅前町18
喜久屋書店 小倉店	福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1 セントシティ北九州アイム9F
クエスト 小倉本店	福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7
福家書店 福岡店	福岡県福岡市中央区天神1-11-11 天神コアビルB1
フタバ図書 TERA福岡東店	福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡ルクル2F
紀伊国屋書店 佐賀店	佐賀県佐賀市兵庫町兵庫北土地地区画整理地内22街区 ゆめタウン佐賀2F
ヴィレッジヴァンガード 熊本バルコ店	熊本県熊本市手取本町5-1 熊本バルコ9F
ジュンク堂書店 大分店	大分県大分市中央町1-2-7 大分フォーラス8F
ひょうたん書店	鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F
トレーダー4号店・カオス館	東京都千代田区外神田3-14-8
レトロゲーム フレンズ	東京都千代田区外神田6-14-13 ゆで太郎外神田ビル2階3階
ファミコンショップ マリオ新橋店	東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号
ゲーム探偵団	大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6
ファミックス 吉塚店	福岡県福岡市博多区吉塚本町2-49

【ゲームセンター】

ナツゲーミュージアム	東京都千代田区神田佐久間町2-13 城之内ビル1F
高田馬場ゲーセン・ミカド	東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。

■ 編集後記

こういうゲーム誌を作っていると、毎度のことながら掲載しているゲームを「遊びたい」という気持ちが猛烈に募るのですが、今回の巻頭特集「ジャレコ・シューティング特集」は、その思いが、いつもとは違う引力で、心をググッと掴みにきました。実際にジャレコ作品をプレイしてみて感じる印象は、語弊があるかもしれませんが、「普通のゲームとはちょっと変わっている個性的なところがあり、コツが掴めてくると遊べば遊ぶほど楽しくなってくる」。現在流行のゲームは「ゲームプレイを始めて、楽しい結果がすぐに戻ってくる」ことが当たり前となっている気がします。一方でジャレコという世界に入門すると「楽しい結果」が入口から見て割と奥のほうに見えて、それを手にいれるために全力疾走するところからゲーム開始! というような、努力と積み重ねの大切さを、ゲームプレイヤーとして感じる気がします。

さて、今回から少しだけページを増やしました。読み応えはいかがでしょうか? ご意見、お待ちしております。

そして、次は「アクションゲームサイドVol.3」(11月発売)と、「アドベンチャーゲームサイドVol.2」(発売日近日公開)をはさみまして、「シューティングゲームサイドVol.9」は2014年にお届けしたいと思います。(山本)

ライター募集中!

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。
必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、
gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の報道・批評・研究を目的として必要最小限の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない。」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典を明示しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.8 ※電子版
2013年10月3日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●編集補助・記事 ジストリアス

●記事

有田シュン(シティコネクション)
市川幹人(マインドウェア)
上村建也(マジックシード)
卯月 鮎
msm5232
大瀬子ヤエ(大瀬子屋)
風のイオナ(FLOOR25)

恋バラ支部長(ファミプロ)
小山祥之(A.M.P.GROUP)
芹澤正芳(武蔵野プロ)
多摩川かせんじき(武蔵野プロ)
富島宏樹
hally(VORC)
箭本進一

●漫画

藤丸あお

●イラスト

冬野灰馬
FLO

●カメラマン

永福尚史

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

●本文デザイン

横尾清隆(マイクロハウス)

●記事協力

慶野由利子
河副純一郎(カゼ・ネット)
吉川延宏(シティコネクション)
アミューズメント通信社
ビデオゲームライブラリーProject(VGL.jp)
KVC
高田馬場ゲーセン・ミカド
ゲームセンターテクノポリス
櫻華
内田隆(アパッチ推進委員)
EGG MUSIC(D4エンタープライズ)
ジョン・ロジャース
スプロケ
アルカディア編集部
ナツゲーミュージアム
八木司郎
巽 吟子

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://micromagazine.net/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(販売営業部)
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

©2013 MICRO MAGAZINE Printed In Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

応募〆切
2013年
11月25日
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

<p>1 ジャレコアーケードSTGサウンド大集結! 音楽CD Arcade Disc In JALECO -SHOOTING- シティコネクション提供</p>  <p>1名様</p>	<p>2 ジャレコアーケードACGサウンド大集結! 音楽CD Arcade Disc In JALECO -ACTION- シティコネクション提供</p>  <p>1名様</p>	<p>3 じゃじゃ丸くんとおでかけだい! 忍者じゃじゃ丸くん トートバッグ+ステッカー ゲームスグロリアース提供</p>  <p>1名様</p>	<p>4 これぞ忍装束というやつでござるよ 忍者じゃじゃ丸くん Tシャツ+ステッカー ゲームスグロリアース提供</p>  <p>1名様</p>
<p>5 ド根性EATERS! キメラビーストTシャツ 2Pカラー(青)バージョン 廣山泰也氏提供</p>  <p>1名様</p>	<p>6 東亜プラン時代の曲名もプリント! 上村建也 U-Brand Tシャツ(Lサイズ) 上村建也氏提供</p>  <p>10名様</p>	<p>7 ゲームミュージックトリビュートライブお披露目でした! 音楽CD 古川もとあき with VOYAGER LIVE 2012 (ケースに古川もとあき氏サイン入り) 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>8 あなたと「絶対!合体!」したい... サイドアーム アーケード用インストカード (2枚1組) msm5232氏提供</p>  <p>1名様</p>

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 シューティングゲームサイド Vol.8 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. []の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

- ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

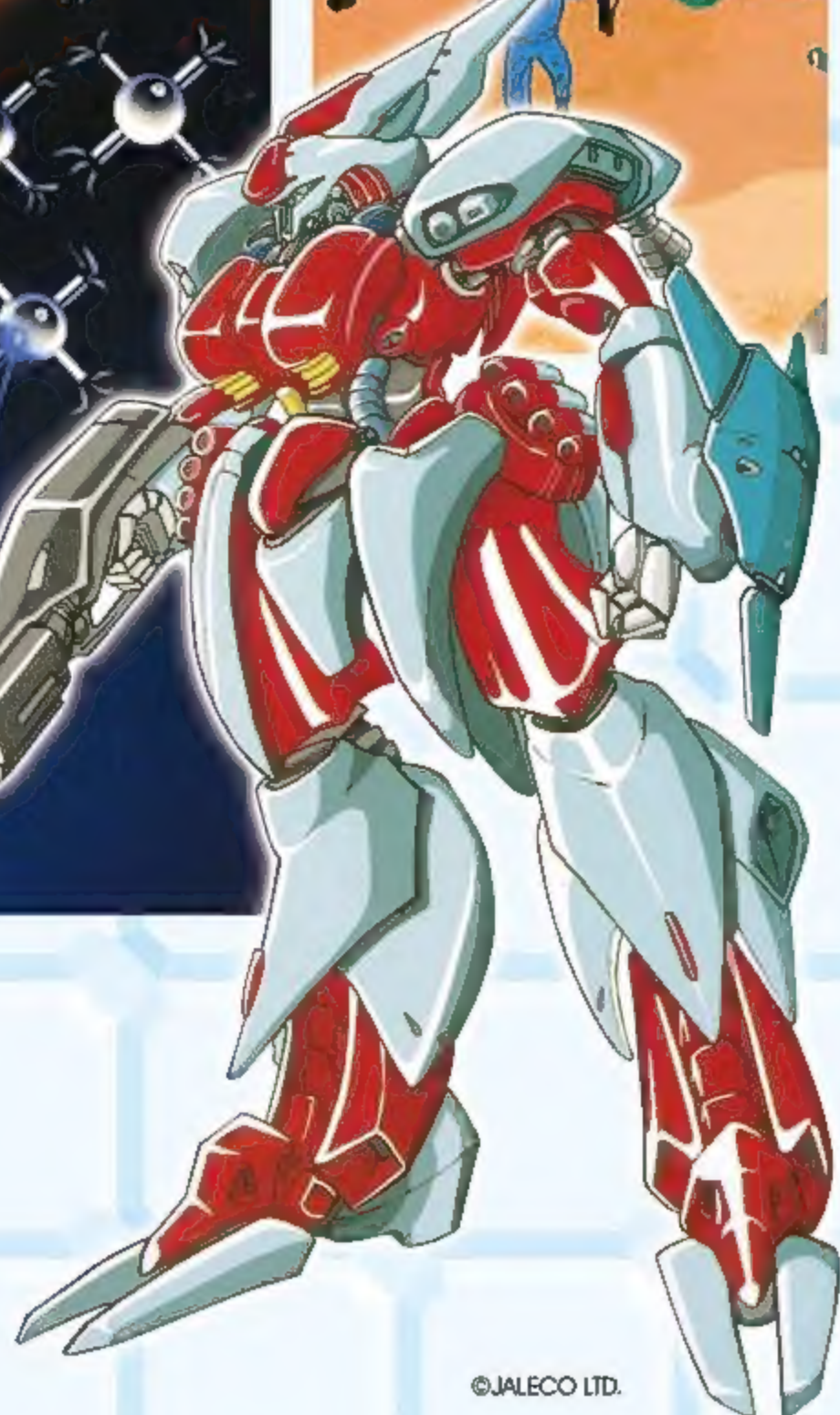
⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・アーケード ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、お書きください



©JALECO LTD.

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス